



**You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Technokultura i jej manifestacje artystyczne : medialny świat hybryd i hybrydyzacji

Author: Piotr Zawojski

Citation style: Zawojski Piotr. (2016). Technokultura i jej manifestacje artystyczne : medialny świat hybryd i hybrydyzacji. Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Piotr Zawojski

Technokultura
i jej manifestacje
artystyczne

Medialny świat
hybryd i hybrydyzacji



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu śląskiego
KATOWICE 2016

Technokultura
i jej manifestacje
artystyczne

Medialny świat
hybryd i hybrydyzacji

Dorotce



NR 3454

Piotr Zawojski

Technokultura
i jej manifestacje
artystyczne

Medialny świat
hybryd i hybrydyzacji

Wydawnictwo
Uniwersytetu Śląskiego

Katowice 2016

Redaktor serii: Studia o Kulturze

Dobrosława Wężowicz-Ziółkowska

Recenzent

Andrzej Pitrus

Spis treści

7	Wprowadzenie
Część I	<u>Technokultura i rzeczywistość bio-techno-logiczna</u>
18	Rozdział 1. Dylematy sztuki oraz kultury w czasach posthumanizmu i transhumanizmu
Część II	<u>Medialny świat hybryd i hybrydyzacji</u>
58	Rozdział 2. Teoretyczne aspekty współczesnej kultury i sztuki jako zjawisk hybrydycznych
70	Rozdział 3. Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej
104	Rozdział 4. Hybrydy, hybrydyzacja i hybrydyczność W stronę teorii hybryd postmedialnych
Część III	<u>Manifestacje artystyczne technokultury</u>
136	Rozdział 5. Ken Goldberg. Teleobecność i sztuka teleobecności. <i>Telegarden</i> – natura versus (?) technokultura
158	Rozdział 6. Stelarc. Kim jest i co nam mówi?
192	Rozdział 7. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”
216	Rozdział 8. Ryoji Ikeda. Sztuka danych – sonowizualne stymulanty doświadczeń polisensorycznych
254	Rozdział 9. Sztuka hybrydyczna. Znak(i) czasu przełomu technokulturowego

300	Indeks osobowy
307	Nota edytorska
308	Bibliografia
321	Spis ilustracji
324	Summary
326	Zusammenfassung

Wprowadzenie

Książka ta jest kolejną częścią cyklu powstającego w kilku ostatnich latach. Cyklu, który nie był intencjonalnie zaprojektowany, choć dziś, a posteriori, mogę z przekonaniem stwierdzić, że opublikowane przeze mnie ostatnio trzy książki tworzą swego rodzaju trylogię. Każda z nich stanowi odrębną i zamkniętą całość, jednak są one połączone tematycznie oraz problemowo, podejmują w odmienny sposób i z różnych punktów widzenia najważniejsze zagadnienia teoretyczne i praktyczne współczesnej cyberkultury, sztuki nowych mediów i technokultury. Dwie pierwsze części trylogii¹ powstawały niemal w tym samym czasie. I choć ukazały się w odstępie dwóch lat, nie tak dawno przecież, to dynamika zmian zarówno w obszarze praktyk (społecznych, komunikacyjnych, artystycznych), jak i dyskursu teoretycznego towarzyszącego tym praktykom zmusza, nie tylko mnie, do pewnych korekt, zmian i przede wszystkim rozwinięcia wcześniejszych koncepcji teoretycznych.

Te zmiany rozpatrywać można by zarówno przez pryzmat ewolucyjnych mutacji kultury mediów, jak i w perspektywie rewolucyjnych wręcz zmian dokonujących się w krótkim czasie, doprowadzających do

¹ Zob. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010. IDEM: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012.

ciągłego podważania fundamentów współczesnej technokultury. Podważania czy może raczej ciągłego rekonstruowania podstaw, na jakich budowane jest społeczeństwo postsieciowe. Droga ta wiedzie od tradycyjnych, analogowych mediów technicznych, poprzez nowe media (komunikacji społecznej i kreacji artystycznej), dziś przede wszystkim cyfrowe, aż do rzeczywistości postdigitalnej oraz – co jest jedną z najbardziej znaczących tendencji współczesnego dyskursu teoretycznego – postmedialnej.

O ile zatem w poprzednich swoich pracach poświęconych zagadnieniom cyberkultury – w tym przede wszystkim kwestiom sztuki nowych mediów i przemianom w sztuce obrazu i obrazowania – zajmowałem się nowymi mediami, to dziś należy poddać krytycznej analizie samo pojęcie nowych mediów (i sztuki nowych mediów) oraz zastanowić się nad jego wydajnością poznawczą w dobie postcyfrowej. Książka poświęcona kondycji obrazu i różnych sposobów obrazowania w epoce nowych mediów była w istocie próbą zdiagnozowania sytuacji, którą najkrócej można by scharakteryzować, przywołując tytuł książki Arjena Muldera: „od obrazu do interakcji”². Starałem się w niej pokazać, jak obrazy, zwłaszcza obrazy techniczne, tracą swoją uprzywilejowaną i dominującą pozycję w kulturze, która w znaczący sposób rewaloryzuje znaczenie także innych zmysłów. Jak nasze sensorium, z natury przecież wielozmysłowe, dziś poddawane jest oddziaływaniu przekazów polimedialnych. A wszystko to należy rozpatrywać także w kontekście coraz to nowszych nowych mediów oraz refleksji, którą określam mianem bio-techno-logii jako namysłu teoretycznego nad rzeczywistością definiowaną przez sploty biologiczno-technologiczne³. Rzeczywistość bio-techno-logiczna w dobie posthumanizmu i transhumanizmu to efekt procesu, w którym technologia wchodzi w szereg rozmaitych interakcji z biologią, tworząc niepodzielną, choć hybrydyczną, całość.

Bio-techno-logia wytycza ramy namysłu nad technokulturą w czasach postcyfrowego i postsieciowego społeczeństwa, zaś myślenie

2 Por. A. MULDER: *From Image to Interaction. Meaning and Agency in the Arts*. Rotterdam, V2_Publishing/NAi Publishers, 2010.

3 Na ten temat zob. *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.

o zmierzchu wydajności poznawczej kategorii nowych mediów zmusza do poszukiwania innych pojęć służących opisowi i interpretacji stanu współczesnej technokultury oraz jej manifestacji artystycznych. Sztuka nowych mediów jest dla mnie nieustannym źródłem inspiracji, dlatego pisząc wcześniej o cyberkulturze, tak mocno podkreślałem jej znaczenie dla formowania się tego paradygmatu kulturowego. Sztuka nowych mediów także i w tej książce jest bardzo istotnym obszarem, który traktuję jako pole poszukiwań egzemplifikacji wielu istotnych procesów kształtujących technokulturę. Tutaj jedną z głównych tez jest silnie wyrażane przekonanie, że postmedialność i wszystko to, co następuje „po mediach”, ma charakter złożonych struktur, w których dokonuje się „głębokie remiksowanie”, by posłużyć się określeniem Lva Manovicha, rzeczywistości medialnej.

Osią i napędem tego procesu są rozmaite strategie hybrydyzacji mediów, w wyniku czego medialne hybrydy są dzisiaj dominującymi artefaktami, zarówno materialnymi, jak i niematerialnymi, czyli obiektami wytwarzanymi w kulturowej produkcji, ale też konceptualnymi wehikułami służącymi do opisu fenomenów współczesnej kultury, która jest zdominowana przez obiekty i dyskursy technologiczne. Hybrydyczność to jedna z najważniejszych dziś kategorii, wokół której staram się tworzyć własną wykładnię technokultury w epoce postdigitalnej. Nie traktuję tego zjawiska w duchu determinizmu technologicznego, który w ciemnych barwach oceniał zjawisko emancypowania się technologii aż do tego stopnia, że w efekcie staje się ona zjawiskiem wysoce autonomicznym, niepodlegającym kontroli, czyniąc z ludzi swego rodzaju niewolników zmian technologicznych, które w sposób radykalny i niepohamowany zawłaszczają przestrzeń społeczną i naturalne środowisko życia człowieka. Ten zaś, właściwie ubezwłasnowolniony, staje się implementowanym elementem technologicznego habitatu. Ta pesymistyczna wizja jest w moim przekonaniu nieprawdziwa, w sposób fałszywy przedstawia rzeczywistość technokulturową.

Technokultura wyłoniła się z kształtowanego przez lata paradygmatu współczesnej kultury zdominowanej przez media techniczne. Te z kolei w ostatnich kilku dziesięcioleciach opanowane zostały przez nowe media w coraz większym stopniu wpływające na rzeczywistość społeczną, kulturową oraz artystyczną. Daleko mi do interpretowania współczesnej kultury wyłącznie przez pryzmat determinant tech-

nologicznych, ale jednocześnie jestem przekonany, że to one właśnie w niezwykle silny sposób odciskają swoje piętno na naszej rzeczywistości, stając się ważnym elementem ją definiującym.

Artyści nowych mediów, posługują się instrumentarium współczesnej technologii oraz odwołując się do zdobyczy nauki, nieustannie eksperymentują, wykorzystując nowe narzędzia kreacji w celu interpretowania rzeczywistości technokulturowej. Triady: sztuka – technologia – nauka, oraz: sztuka mediów – sztuka nowych mediów – sztuka postmediów, to istotne punkty orientacyjne dla moich eksploracji badawczych, w których próbuję opisywać najważniejsze procesy artystyczne i kulturowe w obszarze praktyk i dyskursów teoretycznych świata mediów. Przedstawione w części trzeciej tej książki przykłady są próbą wskazania na wiodące trendy tych praktyk. Nie było moim zamiarem tworzenie systematycznej prezentacji najnowszych tendencji i osiągnięć sztuki nowych mediów. To raczej próba przedstawienia kilku strategii twórczych, z rozlicznymi rozgałęzieniami i rozbudowanymi kontekstami, które można uznać za emblematyczne przykłady działań artystów bardzo dobrze rozumiejących zadania, jakie stają przed prawdziwymi pionierami i wiecznymi eksperymentatorami, którzy jak trendsetterzy wytyczają nowe drogi w świecie technokultury.

Rozpaczam swoją wędrówkę po tym świecie od naszkicowania licznych dylematów związanych z określeniem miejsca sztuki i artystów w ciągle zmieniającym się kontekście implikowanym przez rzeczywistość bio-techno-logiczną. Ta zaś kształtowana jest przez coraz bardziej znaczące, by nie powiedzieć dominujące, tendencje, które konceptualizowane są w myśleniu posthumanistycznym i transhumanistycznym. Technokultura integruje te perspektywy filozoficzne, badawcze oraz artystyczne, które scalają różne dyskursy i strategie poznawania rzeczywistości: sztukę, naukę, technologię. *Techne* (i *ars*), *bios* (i *zoe*), *ars* (i *scientia*) wyznaczają siatkę problemów podejmowanych przez artystów nowych mediów, biomedioów i postmediów oraz teoretyków i krytyków starających się uchwycić i opisać najważniejsze fenomeny oraz zjawiska z obszaru współczesnej kultury mediów. Technonauka i technosztuka, biologia i informatyka, sztuka i nauka funkcjonują obok siebie, ale też coraz częściej przenikają się, ścierają ze sobą, lecz także wspomagają, rozchodzą i schodzą, by ustanawiać jakiś stan płynnej równowagi. Ten *modus vivendi* podlega nieustannej

renegocjacji i domaga się taktycznych kompromisów, które są podstawą do prowadzenia dialogu.

Czy teoretyczne aspekty współczesnej sztuki i kultury jako zjawisk hybrydycznych mogą stanowić rodzaj kruchego fundamentu pod zarysowany tu projekt medialnego świata hybryd i hybrydyzacji? Staram się to przedstawić jako rodzaj propozycji do przemyslenia i dalszego rozwijania. My sami jesteśmy z natury hybrydyczni, zwłaszcza w kontekście napięć, ale i konwergencji, analogowo-cyfrowych, które projektują możliwość postrzegania człowieka w perspektywie postantropologicznej.

Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej są dobrym polem obserwacji przemian współczesnej technokultury. Kim Cascone, amerykański twórca muzyki elektronicznej oraz jej teoretyk i badacz, w 2000 roku jako jeden z pierwszych użył określenia „post-digital”⁴ w odniesieniu do współczesnej muzyki komputerowej, przede wszystkim tej określanej jako glitch, muzyka mikroskopowa czy też microsound music. Ten ruch Cascone określił wspólnym mianem tendencji „postcyfrowych”, co stanowiło odniesienie do wykorzystanego przez tego twórcę jako motta stwierdzenia „proroka cyfrowego życia” Nicholasa Negroponte⁵: „Cyfrowa rewolucja dobiegła końca”. Czy oznacza to jednak, że wkroczyliśmy w epokę postcyfrową nie tylko, jak chce Cascone, w polu eksperymentalnej muzyki elektronicznej, ale możemy też ekstrapolować to przekonanie do całej kultury mediów? Wyzywający i prowokujący (także swoją formą) manifest cypryjskiego artysty Theo-Mass Lexileictousa⁶ oraz inne jego wypowiedzi można potraktować jako znaki czasu, w którym rzeczywistość jest przetwarzana i może funkcjonować jedynie za pośrednictwem medialnych protez, wewnątrz ekranów, wyświetlaczy i monitorów. Cyfrowość

4 Zob. K. CASCONI: *Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej*. Przeł. J. KUTYŁA. W: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*. Wybór i red. C. COX, D. WARNER. Gdańsk, słowo/obraz terytoria, 2010, s. 481–489.

5 Negroponte dwadzieścia lat temu opublikował głośną książkę, którą można uznać za jedną pierwszych tak silnych manifestacji „cyfrowego życia”. Zob. N. NEGROPONTE: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Przeł. M. ŁAKOMY. Warszawa, Książka i Wiedza, 1997.

6 Zob. THEO-MASS LEXILEICTOUS: *The #Postdigitalism Manifesto*. <http://theo-mass.tumblr.com/post/41103742822/the-postdigitalism-manifesto> [data dostępu: 5.10.2015].

wkracza do fizycznego świata, zarówno w wymiarze codziennym, jak i artystycznym, tworząc rzeczywistość hybrydyczną – to właśnie nazywać można postdigitalizmem. Dodajmy tylko, że takich proklamacji w ostatnich czasach było wiele, najczęściej jednak funkcjonowały one jako formy retorycznych bądź krytycznych prowokacji.

Mnie samemu bliskie jest takie rozumienie syndromu mediów postcyfrowych i szerzej postdigitalizmu, które związane jest z wypracowywaniem pewnej równowagi w ramach technokultury jako zjawiska charakteryzowanego przez wszystko to, co odwołuje się do wszechstronnych i różnorodnych sposobów hybrydyzowania rzeczywistości. W obrębie sztuki, paradoksalnie być może, polega to na swego rodzaju dohumanizowaniu technologii cyfrowych za sprawą wszelkiego rodzaju synergii, w których łączy się pierwiastki techniczne, biologiczne, duchowe i filozoficzne. Kiedy najnowocześniejsze technologie cyfrowe spotykają się z tradycją mediów analogowych, wirtualność przenika się ze światem fizycznym, doświadczenia taktylne, ale i rewaloryzowane przez nowe media doświadczenia polisensoryczne, poszerzają spektrum doznań estetycznych, to możemy mówić o przekraczaniu starego paradygmatu ufundowanego na oswojonym już gruncie mediów cyfrowych. Mel Alexenberg w tym szczególnym aspekcie dotyczącym nasycania technologii cyfrowych pierwiastkami humanistycznymi dostrzega potencjał kryjący się w przekroczeniu czysto technicznego wymiaru narzędzi cyfrowych i ustanawianiu epoki postcyfrowej⁷.

Technokultura znajduje swoje liczne manifestacje w działaniach artystów traktujących nowe media jako narzędzia eksploracji poznawczych. Nie chodzi tylko o wymiar ekspresyjny i estetyczny twórczości artystycznej, ale także, a bardzo często przede wszystkim, o trakto-

7 Zob. M. ALEXENBERG: *The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Chicago, Intellect Books/University of Chicago Press, 2011. Przy okazji tylko warto odnotować drobny, ale jednocześnie niezmiernie charakterystyczny, fakt dotyczący historii wydania tej publikacji. Otóż kilka lat wcześniej ukazała się ona w pierwotnej wersji pod nieco innym tytułem: *The Future of Art in a Digital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Intellect Books, 2006. Wystarczyło zatem tylko pięć lat, by zarówno wydawcy, jak i autor doszli do wniosku, że warto nieco tylko (ale w efekcie w bardzo istotny sposób) zmienić nie tylko tytuł książki, ale i pewne jej partie zrewidować oraz „uwspółcześnić” przez zmianę tego, co cyfrowe, na to, co już należy określić mianem postcyfrowego.

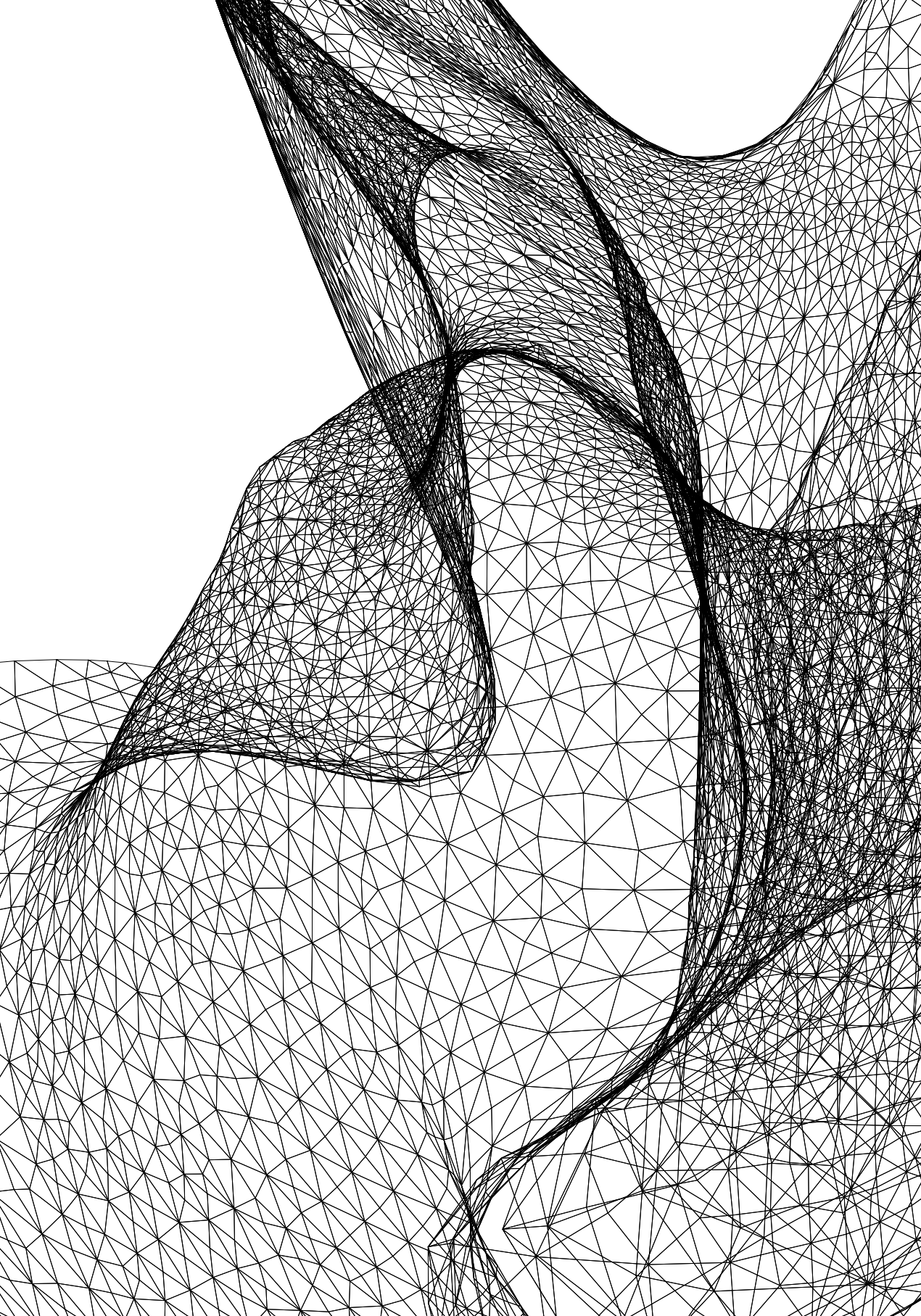
wanie twórczości jako rodzaju działalności naukowej. Pracownia artysty dziś nierzadko traktowana może być jako laboratorium badawcze. Interesuje mnie to w szczególny sposób, bowiem kontynuując swoje badania świata mediów zapoczątkowane w *Cyberkulturze*, konsekwentnie staram się opisywać te zjawiska, które są prezentacją procesu zbliżania się różnych aktywności poznawczych człowieka. W tamtej publikacji posługiwałem się formułą syntopii sztuki, nauki oraz technologii i do dziś wydaje mi się, że tego typu myślenie jest aktualne. Może to wzbudzać uzasadnione zresztą obawy o zachowanie autonomiczności różnych dyscyplin, jednocześnie wydaje się być czymś oczywistym w czasach zdominowanych przez wszelkiego rodzaju procesy hybrydyzacji kulturowej.

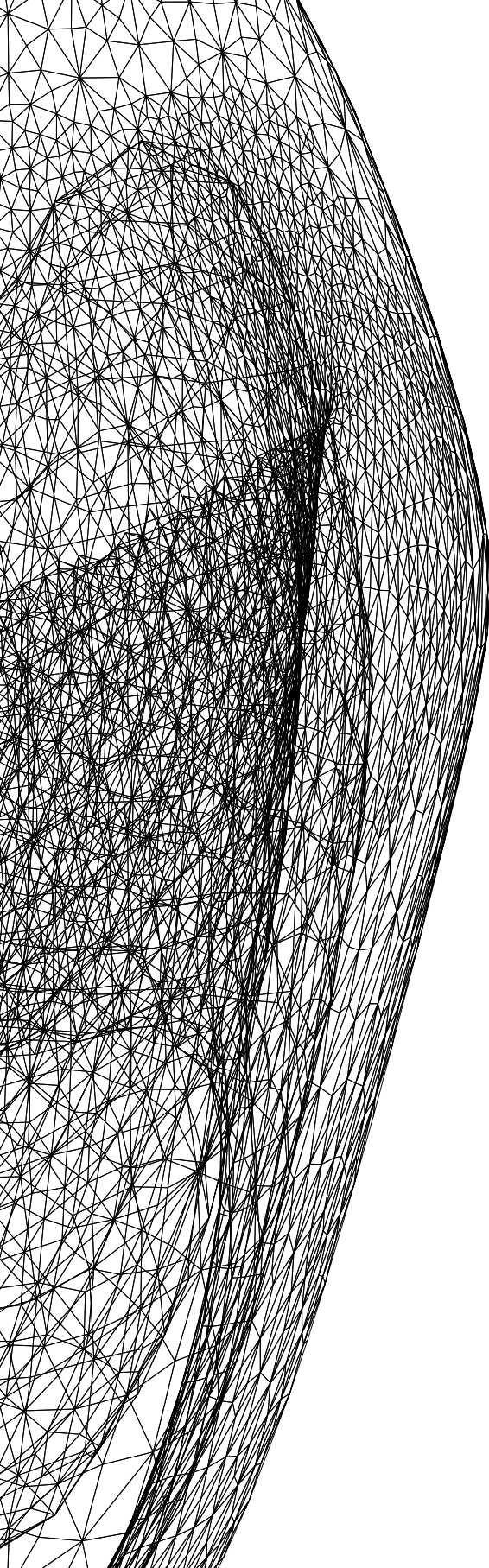
Po mediach i za pomocą postmediów tworzymy współczesne oblicze postdigitalizmu, w którym wspomniane już głębokie remiksowanie staje się jedną z podstawowych praktyk współczesnych artystów, ale też każdego uczestnika cyberkulturowego świata. Uniwersum technokultury przepracowuje, często w sposób krytyczny i zdecydowany, jeszcze do niedawna funkcjonujące obiegowo opinie i sądy na temat rewolucji cyfrowej i mediatyzowanej rzeczywistości. Praca nowych mediów, czy może lepiej rzecz ujmując: nasza praca z nowymi (post)mediami, jest przykładem niekończącego się *work in progress*. Prezentuje go trzecia część książki, w której próbuję przedstawić różne strategie artystyczne wybitnych twórców sztuki nowych mediów, pokazujących, w jak różny sposób można działać w polu sztuki, nie rezygnując z ambicji naukowych, poznawczych, badawczych i filozoficznych. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda oraz wielu twórców, których prace przedstawiam w ostatnim rozdziale poświęconym sztuce hybrydycznej, reprezentują różne tendencje i kierunki w sztuce mediów, ale jednocześnie są tylko punktem wyjścia do rozważań zdecydowanie przekraczających granice ich twórczości. Zastanawiam się nad statusem sztuki nowych mediów, technosztuki, sztuki hybrydycznej, którą, być może, należałoby uznać za najbardziej symptomatyczny przejaw zmian w obszarze sztuki mediów, choć przekraczanie granic gatunkowych, rodzajowych (analogowe – cyfrowe, media tradycyjne – nowe media), transdyscyplinarność i transmedialność to cechy ją definiujące.

Festiwal Ars Electronica zawsze starał się reagować na zmieniające się pole sztuki nowych mediów, proponując nowe kategorie w ramach najważniejszego zapewne konkursu (Prix Ars Electronica) na świecie, na którym nagradzani są artyści nowomiedialni, twórcy cybersztuki. Tak kiedyś było w przypadku animacji komputerowych, sztuki interaktywnej, projektów sieciowych, muzyki cyfrowej. W 2007 roku organizatorzy zaproponowali nową kategorię cybersztuki: sztukę hybrydyczną. Ich decyzja podyktowana była różnymi względami: jednym z najbardziej istotnych czynników była stale powiększająca się lista prac zgłaszanych do konkursu, które nie mieściły się w dotychczas funkcjonujących kategoriach (w 2006 roku były to: animacja komputerowa/efekty wizualne, muzyka cyfrowa, sztuka interaktywna, net vision, społeczności sieciowe, u19 – dla artystów austriackich, którzy nie przekroczyli 19 lat). I choć samo określenie (*hybrid art*) może wydawać się problematyczne, to nie ulega wątpliwości, że organizatorzy festiwalu trafnie rozpoznali dominujące tendencje zarówno współczesnej sztuki wykorzystującej narzędzia (post)medialne, jak i technokultury jako fenomenu interdyscyplinarnego i transdyscyplinarnego. Olbrzymia różnorodność conceptualna, formalna, materiałowa i wyrazowa prezentowanych w tej kategorii dzieł, które staram się tu zaprezentować, uzmysławia wielość dróg, jakimi podążają współcześni artyści mediów szczególnie wyczuleni na to wszystko, co dzieje się w obszarze nauki i technologii w czasach postdigitalnych. Ta perspektywa – postcyfrowa – wyznacza nowe kierunki poszukiwań zarówno w ramach spekulacji teoretycznych oraz krytycznych, jak i twórczych.

Prezentowani tu artyści (ci bardziej szczegółowo w obszernych rozdziałach im poświęconych, jak również ci omawiani w bardziej skrótowy sposób), to postaci dobrze znane wszystkim tym, którzy interesują się zagadnieniami sztuki nowomiedialnej. Jednocześnie, co wydaje się wysoce symptomatyczne, właściwie nikt z tego grona nie osiągnął takiej pozycji w szeroko rozumianym art world, jaka jest zarezerwowana dla przedstawicieli klasycznych i tradycyjnych dyscyplin artystycznych, takich jak malarstwo, rzeźba czy nawet architektura. Dlaczego? Choćby dlatego, że wbrew powszechnej dominacji nowych mediów cyfrowych w przestrzeni społecznej i komunikacji, sztuka nowych mediów ciągle stanowi margines sztuki współczesnej.

W pewnym sensie sam staram się dokonać w tej książce rewolucji czy też dowartościowania współczesnej sztuki wykorzystującej najnowocześniejsze technologie medialne, choć w istocie chodzi mi o coś więcej. O spojrzenie na współczesną technokulturę przez pryzmat działań artystów, którzy często spychani są na margines i traktowani jako balast przemian technologicznych – w istocie natomiast znajdują się w prawdziwej awangardzie cywilizacyjnych i kulturowych przemian współczesnego świata.





Część I

Technokultura
i rzeczywistość
bio-techno-logiczna

Dylematy sztuki **oraz kultury w czasach** **posthumanizmu** **i transhumanizmu**

Bio art to jeden z najnowszych i najbardziej kontrowersyjnych trendów w sztuce współczesnej, silnie obecny zwłaszcza w sztuce korzystającej z nowych mediów i nowych technologii. Wyrasta on z zainteresowania artystów naukami przyrodniczymi: biologią i biotechnologią, ale też genetyką, praktykami transgenicznymi, inżynierią genetyczną, neuropsychologią, klonowaniem, kulturami tkankowymi, bakteryjnymi, badaniami medycznymi – do listy tej można by dodać jeszcze wiele innych obszarów.

Efektom działań twórców zajmujących się bio artem najczęściej są realizacje o naturze hybrydycznej. Czasem są to chimery zwierzęce – przypominają one stworzoną przez Steena Willadsena w roku 1984 chimerę owcy i kozy, *geep* (określenie to powstało z połączenia słów *goat*, koza, i *sheep*, czyli owca), która, jako eksperymentalna krzyżówka posiadająca komórki obu tych zwierząt, zapłodniła zapewne wyobraźnię wielu artystów. Być może takie eksperymenty naukowe przyczyniły się do późniejszego powstania chimer roślinno-zwierzęcych (takich jak „plantimal”, czyli „zwierzliny” Eduardo Kaca, który tym określeniem nazywał „Edunię”: transgeniczną roślinę powstałą za sprawą wszczepienia roślinie petunii materiału genetycznego artysty), jakie tworzone były w ramach strategii estetycznych.

Kiedy jednak mówimy o chimerze, nie sposób nie przypomnieć sobie o dziesiątkach innych stworzeń, które Jorge Luis Borges opisał

w *Zoologii fantastycznej*. Argentyński pisarz samą Chimerę przedstawił w następujący sposób:

Pierwsza wzmianka o Chimerze znajduje się w VI księdze *Iliady*. Napisano tam, że jest boskiego pochodzenia, że z przodu jest lwem, pośrodku kozą, z tyłu zaś wężem. Z pyska jej bucha ogień, a śmierć, tak jak to zostało przepowiedziane przez bogów, zadaje jej przepiękny Bellefront, syn Glauka¹.

W tej niezwyklej „księdze stworzeń nieistniejących” – choć opisywanych jako żyjące w konkretnych epokach i pod określonymi szerokościami geograficznymi – znaleźć możemy przedstawienia wyobrażonych istot, reprezentujących fantastyczną faunę. Antylopy sześcionożne, centaury, ichtiocentaury, lamie, mrówkolwy, osły trójnożne, sylfidy, węże ośmiokrotne oraz dziesiątki innych form życia zebranych zostało przez wielkiego pisarza erudyty – i zarazem systematyka – tworząc niezwykłą encyklopedię zwierzęcych osobliwości.

W przyszłości fantastyczny wymiar owych Borgesowskich stworzeń nieistniejących może się zmienić. Kiedyś nierzeczywiste, poczęte mocą ludzkiej wyobraźni, wkrótce istoty te – za sprawą genetycznych modyfikacji – mogą przestać być wyłącznie efektem imaginacji, materializując się w realnym świecie. Oczywiście potrzebna jest do tego ścisła współpraca biotechnologów, inżynierów, programistów komputerowych i – *last but not least* – artystów oraz filozofów.

W publikacji Viléma Flussera i Louisa Beca *Vampyroteuthis Infernalis*² drugi z wymienionych twórców zamieścił serię obrazów przedstawiających wyobrażone okazy „wampirzycy piekielnej” (zwanej też wampirnicą) – głębinowego głowonoga (jedyne go przedstawiciela rodzaju *Vampyroteuthis* odkrytego przez Carla Chuna w roku 1903), należącego do rodziny *Vampyroteuthidae* i rzędu *Vampyromorphida*. Bec,

1 J.L. BORGES przy współpracy M. GUERRERO: *Zoologia fantastyczna*. Przeł. Z. CHĄDZYŃSKA. Warszawa, Czytelnik, 1983, s. 32.

2 ZOB. V. FLUSSER, L. BEC: *Vampyroteuthis Infernalis. A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2012. Zob. też: L. BEC: *Vampyroteuthis Infernalis. Postscriptum*. http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/bec_vampyroteuthis.pdf [data dostępu: 25.06.2015]; IDEM: Vilém Flusser 1920/1991. http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/louis_bec_vilem.pdf [data dostępu: 25.06.2015].

rozwijając od lat „fabulacyjną epistemologię”, w której splatają się wiedza i wyobrażenia, zarówno w swojej praktyce artystycznej, jak i teoretycznej, zajmuje się „sztuką życia”³. W towarzyszącym obrazom tekście Flussera, być może w jakiś sposób inspirowanym książką Borgesa (wszak gdy w 1957 roku ukazało się pierwsze wydanie *Zoologii fantastycznej*, Flusser mieszkał w Ameryce Łacińskiej, w Brazylii), znajdujemy rodzaj filozoficznej czy teoretycznej fikcji – ma on charakter traktatu (para)naukowego, ale widoczne są w nim również cechy parodii. Autor roztrząsa w nim kwestie bliskości natury ludzkiej i zwierzęcej. Pojawiają się tu zaskakujące skojarzenia: oto monitor telewizyjny i wyświetlacz komputerowy porównywane zostają do jaskrawych chromatoforów znajdujących się na skórach kałamarnic, służących im do komunikacji w głębinach oceanu. I w jednym, i w drugim przypadku podobnie funkcjonują podstawowe jednostki informacyjne, czyli piksele tworzące obraz monitorowy oraz gruczoły skórne pozwalające na zmianę barwy głowonogów.

Kilka lat po tej publikacji Jaron Lanier, snując wizję komunikacji postsymbolicznej, dowodził będzie, że celem wykorzystywania rzeczywistości wirtualnej jest przekształcenie ludzi w mątwy (coś pomiędzy kałamarnicą i ośmiornicą) – komunikują się one ze sobą, zmieniając kolor skóry, wysyłając z mózgu sygnały, które docierają do każdej komórki ich ciała. Niejako wyświetlają one na sobie obrazy powstające w mózgu.

Kiedy mątwy się spotykają, porozumiewają się czymś, co najwyraźniej jest formą języka wizualnego [...]. Myślę, że mątwą osiągnęła coś, co jest sednem pradawnego ludzkiego marzenia [...]. Nasze możliwości dotarcia do duszy drugiego człowieka składają się z szeregu technik, takich jak język czy tworzenie sztuki, z których żadna nie jest kompletna. Nieustannie marzymy o próbie odkrycia lepszego sposobu kontaktu. Wierzę, że Virtual Reality jest fundamentalnie taką próbą podejścia do zagadnienia kreacji nowych form kontaktu pomiędzy ludźmi. Aby wyrazić to najprościej, sądzę, że celem Virtual Reality jest zamienić ludzi w mątwy⁴.

3 Zob. L. BEC: *Life Art*. W: *Signs of Life. Bio Art and Beyond*. Ed. E. KAC. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007.

4 *Mówi Jaron Lanier*. Wybrał i przeł. P. ZAWOJSKI. „Opcje” 2000, nr 4, s. 25–26. Zob. też: P. ZAWOJSKI: *Jaron Lanier. Szkic do (wirtualnego) portretu*. „Opcje” 2000, nr 4.

To ciekawe, że Vilém Flusser w swoim „traktacie”, porównując zachowanie człowieka i wampiryzycy, w efekcie dochodzi do podobnego wniosku, bowiem twierdzi, iż powinniśmy stać się bliżsi naturze opisywanych przez niego istot. Dotyczy to między innymi kwestii pamięci: centralnego zagadnienia sztuki, która jest niczym innym, jak metodą fabrykowania sztucznej pamięci. Zwierzęta gromadzą informacje w gametach, które są siedliskiem pamięci wiecznej, na przykład pamięci o gatunku. Ludzie, w celu transmisji nabytej informacji, wykorzystują sztuczną pamięć – w postaci książek, budynków czy obrazów – mówi Flusser. W swoich rozważaniach myśliciel zdecydowanie jawi się jako reprezentant posthumanistycznej filozofii, nawet jeśli do formułowania swoich oryginalnych pomysłów wykorzystuje formę „fikcyjnego” traktatu, który momentami nabiera niezmiernie poważnej wymowy, czasem zaś po prostu bawi.

Bio art podejmuje kwestie różnorodnych przejawów życia, tyle że nie interesuje go tradycyjna postać reprezentacji, ale życie jako takie, objawiające się jako istniejący w określonym środowisku, w specyficznym habitacie, żywy organizm. Tak definiuje to zjawisko Eduardo Kac:

Bio art jest sztuką *in vivo*. To nie jest użycie komputera do symulacji procesów ewolucyjnych, tak jak to się dzieje w procedurach *in silico*, chociaż być może w przyszłości rozróżnienie pomiędzy symulacją biologiczną a rzeczywistym działaniem ulegnie zatartiu. Specyfika bio artu nie polega na tym, że możemy go odnosić do zjawisk z obszaru ready-made, sztuki konceptualnej, sytuacjonizmu albo rzeźby społecznej. [...] Bio art nie tworzy nowych przedmiotów, ale nowe podmioty. W przeciwieństwie do konceptualizmu, w którym podkreślano wykorzystanie pewnych idei, języka i dokumentacji określonych wydarzeń, bio art podkreśla w taki sam sposób dialogiczne i relacyjne (takie jak zapylenie krzyżowe, stosunki społeczne, komunikację międzygatunkową), jak i materialne oraz formalne własności sztuki (kształt żab, kolor kwiatów, bioluminescencję, wzory na skrzydłach motyli). Podczas gdy sztuka współczesna produkuje obiekty (obrazy, rzeźby, ready-made), environments (instalacje, land art), zdarzenia (performansy, happeningi, procesy telekomunikacyjne) i dzieła immaterialne (wideo, obiekty cyfrowe, net art) – bio art ma swoją „bazową problematykę”: ontogenezę (czyli rozwój organizmów), filogenezę (ewolucję

gatunków) i otwiera się na całą gamę procesów życiowych. Od molekuł DNA i najmniejszych wirusów, aż do największych ssaków i ich rodowodu ewolucyjnego⁵.

To tylko wybrane zagadnienia z szerokiego wachlarza problemów eksplorowanych przez artystów i teoretyków zajmujących się biologicznymi oraz postbiologicznymi kontekstami epoki, w której antropocentryczne spojrzenie na rzeczywistość musi konfrontować się z filozoficznymi koncepcjami posthumanizmu oraz z transhumanizmem, poszukującym odpowiedzi na pytania dotyczące istoty człowieczeństwa w dobie ekspansji technologii medialnych, medycznych, komputerowych.

Pionierzy bio artu – Eduardo Kac, Critical Art Ensemble, Joe Davis, Stelarc, The Tissue Culture & Art Project (czyli Oron Catts i Ionat Zurr), Marta de Menezes, Marc Quinn, by wymienić tylko kilku najważniejszych artystów – pragną na nowo zdefiniować, czym obecnie jest twórcza praca z żywymi, półżywymi lub „żyjącymi inaczej” fenomenami, które stają się materiałem/(post)medium/tworzywem sztuki przekraczającej bariery tradycyjnie pojmowanej działalności artystycznej.

Przewidywane konsekwencje tych eksperymentów, wyrastających z zainteresowań twórców nowymi technologiami (nie tylko medialnymi, ale i takimi, którymi naukowcy posługują się w laboratoriach badawczych), u wielu budzą rozmaite wątpliwości i obawy. Ale to właśnie artyści powinni aktywnie uczestniczyć w debatach dotyczących skutków tworzenia sztucznego życia, problematyki DNA, eksperymentów z zakresu genetyki i kultur tkankowych. Prezentacja tego typu działań artystów najczęściej jest niezmiernie trudna: czasem ich prace znane są wyłącznie dzięki dokumentacjom lub relacjom składanym przez samych twórców. Sławny fluorescencyjny królik Alba („GFP Bunny”) – który urodził się w roku 2000 (znacząco przyczynili się do tego artysta, kurator i, wedle jego własnych słów, „zoosystematyk” Louis Bec, a także genetyk Luis-Marie Houdebine oraz Patrick Prunet) – zmodyfikowany genetycznie przez Eduardo Kaca, nigdy nie został pokazany

5 E. KAC: *Introduction. Art that Looks You in the Eye. Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics, and Transgenic*. W: *Signs of Life...*, s. 19–20.

publicznie. Nigdy nie opuścił też francuskiego laboratorium i nie zamieszkał w domu artysty w Chicago. Stał się jednak symbolem bio artu, do dziś traktowanym jako fenomen tyleż zadziwiający, co zmuszający do ciągłego stawiania pytań o granice artystycznych eksperymentów wykorzystujących żywe organizmy.

Te pytania dotyczą szerokiego spektrum zagadnień: od kwestii związanych z technologią/techniką oraz z granicami między działalnością artystyczną i naukową, przez problemy natury estetycznej, aż po dylematy filozoficzne (przede wszystkim dotyczące etyki).

Bio-techno-logiczny świat, w którym żyjemy, zmusza nas do stawiania pytań o szczególny rodzaj zbliżeń między tym, co biologiczne (coraz częściej już postbiologiczne), i tym, co technologiczno-techniczne. Wydaje się przeto, że problemy nowych mediów sztuki (*resp.* sztuki nowomediowej), usytuowane obok strategii biologicznych i zagadnień bioartowskich – lub stanowiące dla nich kontekst – okazują się ich właściwym rozwinięciem i uzupełnieniem.

Kwestie teleobecności, bionicznego ciała, filozofii sieci i sieciowości to przecież często pola, na których ujawniają się zjawiska z obszaru postbiologiczności. Ta zaś uwikłana jest w problemy nowych mediów, dla których technologia oraz technonauka są rodzajem matryc, naturalnych środowisk. Być może spekulatywna wizja Zbigniewa Oksiuły⁶ – rozmyślającego nad kształtem domu przyszłości, czyli specyficznej „komory mieszkalnej” jako osobistego habitatu przybierającego formę polimerycznej membrany – jest rodzajem symbolicznego ujęcia wizerunku przyszłego bio-techno-logicznego świata. Wizja ta wyrasta z biologicznych i technologicznych przesłanek.

Wszystkim tym zagadnieniom musi towarzyszyć refleksja filozoficzna, antropologiczna (czy postantropologiczna), nade wszystko zaś refleksja etyczna. Posthumanizm (traktowany jako rozważania o nowej postaci człowieczeństwa, a nie jego kresie) i transhumanizm (związany z technologicznym doskonaleniem ludzkiego ciała, a nie jego destrukcją i dekonstrukcją, choćby przywoływał on na myśl wizerunek złowrogiego cyborga) to bowiem perspektywy zmuszające nas do

6 Zob. Z. OKSIUTA: *Ja, komornik*. W: *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.

przemyslenia absolutnie podstawowych kwestii dotyczących człowieczeństwa w czasach, w których jego podstawowe wyznaczniki ulegają gwałtownym zmianom.

Refleksje bioetyczne, prowadzone w kontekście posthumanizmu i transhumanizmu, będące namysłem nad kondycją współczesnego człowieka – coraz częściej fizycznie mutowanego, technologicznie wspomagane, ale ciągle pozostającego przecież człowiekiem – są dziś konieczne. Spekulacje dotyczące końca człowieka i człowieczeństwa są bowiem tak samo mało przekonujące, jak proklamowany po wielokroć (nie tylko przez Francisa Fukuyamę) koniec historii.

Wyrażający się w słowie *logos* pozwala na zrozumienie, ale tylko tym, którzy podejmują wysiłek rozumienia – *logos* oznacza również połączenie ludzi pracujących razem nad zgłębianiem problemu oraz zestaw narzędzi analitycznych i interpretacyjnych. Dziś, w czasach posthumanizmu i transhumanizmu, *logos* stanowi więc także rodzaj kulturowego oprządkowania służącego do opisu złożonych zjawisk zachodzących w bio-techno-logicznej rzeczywistości. *Logos* to po prostu próba zrozumienia świata będącego w ciągłym ruchu, poddawane go zmianom determinowanym przez biologię i technologię wspierającymi się nawzajem, lecz często stawiającymi nam niezwykle wysokie wymagania w kulturowym interfejsie. *Logos* to także umiejętność opisu świata dotąd nieopisanego, ale domagającego się opisu i zrozumienia. *Logos* to wreszcie nieodparta chęć poznania tego, co realne, i tego, co wyobrażone – granica między tymi dwoma kategoriami zmienia się zaś pod wpływem bodźców bio-techno-logicznych, wprowadzając nas w nowy świat, w nową post-trans-humanistyczną rzeczywistość.

Być może największym problemem związanym z refleksją o przyszłości nie jest to, że nasze prognozy zwykle się nie sprawdzają, ale raczej fakt, że nasze sposoby myślenia tworzą osobliwą siatkę wzajemnie wykluczających się idei, conceptów oraz pomysłów. I nie chodzi tylko o konflikt wyznawców biotechnologicznej utopii i twórców dystopijnych, czarnych scenariuszy, w których technologiczne szaleństwo w połączeniu z nieokiełznaną biologiczną szarlatanerią doprowadza do zapowiadanej po wielokroć klęski człowieka i człowieczeństwa.

Richard Barbrook, pisząc o „przyszłościach wyobrażonych”, uważa, że „teraźniejszość nieustannie się zmienia, ale wyobrażona przyszłość wciąż jest taka sama”, zatem „przyszłość to nic więcej

niż tylko «wieczny powrót» teraźniejszości”⁷. Sceptyczne stanowisko wobec, zapowiadanych przez różnych „proroków biotechnologicznego zbawienia”, rewolucyjnych zmian w zakresie przyszłego kształtu świata – zdominowanego przez technologie informatyczne, genetykę, robotykę i nanotechnologię – wynika z analizy przełomów technologicznych ostatniego półwiecza. Nie znaczy to jednak, że tworzenie scenariuszy dotyczących przyszłości jest całkowicie pozbawione sensu – nawet jeśli po części przyznamy rację Tedowi Nelsonowi, który z przekorą stwierdził, że „im lepiej rozumiemy technologię, tym głębsze są budowane przez nas maszyny”⁸. Słowa te można by strawestować i powiedzieć, że im lepiej rozumiemy teraźniejszość, tym bardziej problematyczne stają się nasze wizje przyszłości. Jednym z najszerzej komentowanych tekstów ostatnich kilkunastu lat, który dotyczył wizji przyszłego rozwoju technologii – a ściślej rzecz biorąc trzech jej dziedzin: robotyki, inżynierii genetycznej i nanotechnologii – był opublikowany w roku 2000 esej Billa Joya zatytułowany *Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje?* Założyciel Sun Microsystems napisał go w reakcji na kolejne publikacje Raya Kurzweila⁹, który prezentował w nich swoją wizję przyszłości – w najbardziej rozbudowany sposób w książce *Nadchodzi osobliwość*¹⁰. Kurzweil, opierając się na tzw. prawie Moore’a – sformułowanym w połowie lat 60. i mówiącym, że co 12 miesięcy podwaja się liczba tranzystorów, które można zmieścić w układzie scalonym (w latach 70. mowa będzie o 24 miesiącach) – stworzył prawo przyspieszonych zwrotów technologicznych, opisujące „przyspieszenie tempa i wzrost wykładniczy produktów procesu ewolucyjnego”¹¹. Mówiąc w największym skrócie, efektem tych zmian ewolucyjnych ma być pojawienie się Osobliwości łączącej człowieka i maszynę. Osobliwość, która nastąpić ma w roku 2045, oznacza punkt

7 R. BARBROOK: *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*. Przeł. J. DZIERZGOWSKI. Warszawa, Muza S.A., 2009, s. 24, 25.

8 T. NELSON: *Computer Lib/Dream Machines*. Redmond, Tempus, 1987, s. 120.

9 R. KURZWEIL: *The Age of Intelligent Machines*. Cambridge MA, London, MIT Press, 1990; IDEM: *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*. New York, Penguin Books, 1999.

10 R. KURZWEIL: *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*. Przeł. E. CHODAKOWSKA, A. NOWOSIELSKA. Warszawa, Kurhaus Publishing, 2013.

11 Ibidem, s. 49.

w rozwoju cywilizacji, w którym inteligencja niebiologiczna domnować zacznie nad inteligencją biologiczną, przy czym „nasza cywilizacja wciąż pozostanie ludzka. Przekroczymy granice biologii, ale nie naszego człowieczeństwa”¹². Poglądy Kurzweila, choć wielokrotnie poddawane krytyce, nieustannie dyskutowane są w środowiskach naukowców, filozofów, informatyków, on sam zaś korzysta z pomysłów wielu innych badaczy i futurologów.

Najważniejsze jest tu rzecz jasna samo pojęcie Osobliwości, w fizyce i matematyce rozumiane jako całkowite załamanie dotychczasowych ustaleń naukowych, skutkujące odrzuceniem panujących aktualnie paradygmatów, które okazują się niewystarczające do wyjaśnienia współczesnych zjawisk. Z problemem takim mamy do czynienia choćby w przypadku czarnych dziur, wobec których prawa nauki ciągle są do pewnego stopnia bezradne.

Prawdopodobnie najważniejszą postacią związaną z koncepcją Osobliwości jest Vernor Vinge – amerykański matematyk, informatyk i pisarz science fiction – którego uznaje się za twórcę tego pojęcia. W roku 1993 opublikował on artykuł, w którym pisał:

W ciągu najbliższych trzydziestu lat będziemy dysponować technologiami do stworzenia nadludzkich inteligencji. Wkrótce po tym era człowieka zakończy się. Czy takiego postępu można uniknąć? Jeżeli nie, to czy można chociaż tak pokierować wydarzeniami, abyśmy przetrwali? [...] Sądzę, że uzasadnione jest nazwanie tego zjawiska osobliwością. Jest to moment, w którym nasze stare modele muszą zostać odrzucone i zacznie obowiązywać nowa rzeczywistość¹³.

Vinge nawiązywał do prac Stanisława Ulama i Johna von Neumanna, którzy już w latach 50. przewidywali, że w przyszłości superinteligentne maszyny będą w stanie produkować kolejne, coraz doskonalsze generacje maszyn, co w efekcie może doprowadzić do wyginięcia rasy ludzkiej. Generalnie zatem sztuczna inteligencja (AI) o niebiologicznej proveniencji, inteligencja wzmocniona – Intelligence Amplification (IA) – jak ją nazywa Vinge, ma być drogą do powstania super-

12 Ibidem, s. 134.

13 V. VINGE: *Osobliwość*. [B.tłum]. „Rita Baum” 2011, nr 18, s. 27.

człowieka. To, co u Vingego pojawia się jako pewna możliwość epoki postczłowieka¹⁴, Ray Kurzweil traktuje jako oczywistość i przekonany jest, że Osobliwość to w istocie zwycięstwo niebiologicznego, które będzie miliard razy potężniejsze od człowieka. Związane jest to z radykalną zmianą w sposobie postrzegania naszych ciał, a w wymiarze globalnym – z pojawieniem się posthumanizmu.

Moje ciało jest tymczasowe. Co miesiąc dochodzi do niemal całkowitej wymiany jego cząstek. Trwały jest jedynie wzorec mojego ciała i mózgu [...]. Człowieczeństwo oznacza jednak udział w cywilizacji, która pragnie poszerzać swe granice¹⁵.

Wyjście poza ograniczenia biologii i traktowanie Osobliwości jako epoki postludzkiej i posthumanistycznej nie jest zatem dla Kurzweila jednoznaczne z kresem cywilizacji ludzkiej. To, że w najbliższym czasie będziemy mogli radykalnie ulepszać swoje ciała przy pomocy narzędzi biotechnologicznych, stanowiło będzie naturalną konsekwencję rozwoju nauki – np. nanoinżynierii, w tym Drexlerowskich asemblerów (nanorobotów) czy molekularnych automatów. Inteligencja niebiologiczna zdominuje inteligencję biologiczną, ale w rozumieniu Kurzweila wciąż pozostanie ona inteligencją ludzką, ponieważ całkowicie pochodzić będzie „z cywilizacji ludzko-maszynowej i będzie oparta, przynajmniej częściowo, na inżynierii wstecznej ludzkiej inteligencji”¹⁶. Dodajmy jeszcze jedną wypowiedź Raya Kurzweila, która stanowi lapidarną puentę dotyczącą jego pomysłów i przewidywań:

Rozmawiając z osobą z 2040 roku, będziemy mówić z kimś, kto może mieć biologiczne pochodzenie, ale jego umysł będzie hybrydą biologicznego i elektronicznego myślenia, które zaczną ze sobą współdziałać. Zamiast być ograniczeni jak dzisiaj do zaledwie stu bilionów połączeń w naszym mózgu, będziemy mogli znacznie przekroczyć ten poziom¹⁷.

14 Choć jednocześnie Vinge dodaje, że „jeśli jednak technologiczna osobliwość może się zdarzyć, to się zdarzy”. Ibidem, s. 29.

15 R. KURZWEIL: *Nadchodzi osobliwość...*, s. 365, 367.

16 Ibidem, s. 312.

17 R. KURZWEIL: *Połączenie człowieka z maszyną: czy czeka nas matrix?* Przeł. w. DERECHOWSKI. W: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w „Matrix”*. Red. G. YEFFETH. Gliwice, Helion, [b.r.], s. 212.

Przejdźmy do rozważań wspomnianego już Billa Joya, który proces opisywanych czy zapowiadanych przez Kurzweila zmian widzi w ciemnych barwach. Co ciekawe, i frapujące dla samego Joya, znaczny wpływ na kształtowanie się jego przekonań miał słynny manifest Theodore'a Kaczynskiego, bardziej znanego jako Unabomber, zagorzałego neoluddystę, który wysyłając w latach 1976–1995 paczki z ładunkami wybuchowymi, doprowadził do śmierci trzech osób i zranienia wielu innych. Opublikowanie manifestu jednocześnie przez „The New York Times” i „The Washington Post” w roku 1995 doprowadziło do ujęcia Unabombera, bowiem czytając tekst, brat Kaczynskiego – który od lat nie utrzymywał z nim kontaktu – rozpoznał jego poglądy. Nawet jeżeli nie akceptujemy metod działania Kaczynskiego, w manifestcie *Industrial Society and Its Future*¹⁸ znaleźć możemy szereg rzeczowych i racjonalnych tez dotyczących niepożądanych konsekwencji rozwoju nowych technologii. Joy, przywołując poglądy Kurzweila, Hansa Moraveca, Isaaca Asimova, Erica Drexlera, szkicuje scenariusz, w którym jedną z najważniejszych metafor staje się „szary szlam” – odnosi się ona do wizji niekontrolowanego rozwoju replikatorów wyzwolonych spod władzy człowieka. „Procesy replikacji i ewolucji, które należały dotychczas do świata przyrody, stają się dziedziną ludzkich dokonań”¹⁹ – pisze Joy.

Należy dodać, że sam Eric Drexler, dostrzegając niebezpieczeństwo związane z możliwym wymknięciem się nanomechanizmów spod kontroli ich twórców – mają one bowiem naturalną tendencję do samoreplikacji, która w istocie pozwala im się usamodzielnic – mówi o konieczności budowy „tarczy antynanotechnologicznej”. Tarcza taka miałaby być formą systemu immunologicznego, którego zadaniem byłaby ochrona biosfery. Czy jej stworzenie jest jednak możliwe? Nanotechnologia opierać się ma na kontrolowanym manipulowaniu materią w skali pojedynczych atomów lub molekuł o wymiarach mikrometrowych. Od czasu słynnego wystąpienia Richarda P. Feynmana z 1959 roku, w którym padła fraza: „tam na dole jest jeszcze dużo

18 T. KACZYŃSKI: *Industrial Society and Its Future*. <http://editions-hache.com/essais/pdf/kaczynski2.pdf> [data dostępu: 31.01.2016].

19 B. JOY: *Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje?* Przeł. W. DERECHOWSKI. W: *Wybierz czerwoną pigułkę...*, s. 228.

miejsca”²⁰, w znaczący sposób zmieniło się pojmowanie świata w nioskali. Na dyskusje na ten temat coraz częściej wpływają koncepcje Drexlera, które tylko w małym stopniu zostały urzeczywistnione, choć najbliższa przyszłość może to zmienić. Jednocześnie słyszymy o rozwoju takich struktur manometrycznych jak nanorurki, fulereny, diody molekularne czy druty molekularne.

Joy nie ma wątpliwości, że należałoby całkowicie zmienić stosunek do postępu biotechnologicznego, a mówiąc precyzyjniej – do tego wszystkiego, co dzieje się we wspomnianych już trzech sektorach (robotyce, inżynierii genetycznej i nanotechnologii), stwarzających obecnie największe zagrożenie dla człowieka, który w przyszłości może okazać się jedynym gatunkiem żyjącym na Ziemi będącym zagrożeniem dla samego siebie. Powinniśmy zatem szukać jakiegoś ratunku.

Jedyną realistyczną alternatywą jest, według mnie, zrzeczenie się prac: ograniczenie rozwoju technologii, które są zbyt niebezpieczne, przez ograniczenie naszych badań w pewnych dziedzinach wiedzy²¹.

Czy w praktyce jest to jednak możliwe? Realizacja tego postulatu wydaje się mało prawdopodobna. Francis Fukuyama, dostrzegający w rozwoju biotechnologii największe zagrożenie dla przyszłości świata i człowieka, nie ma złudzeń, że nauka może się samoregulować, ograniczać, kontrolować od wewnątrz – dlatego niezbędna jest jej kontrola polityczna, filozoficzna, teologiczna i etyczna. Ta zaś musi być po prostu narzucana naukowcom w sposób instytucjonalny. Idea całkowicie wolnej i niczym nieskrępowanej nauki jest niebezpieczna. Fukuyama, w kwestii niepostrzeżonego rozwoju technologii konsekwentnie reprezentujący stanowisko konserwatywne, nie ma wątpliwości, że „powinniśmy użyć władzy państwowej, aby uregulować biotechnologię”²². Odrzucając wizję postludzkiej przyszłości, amerykański filozof i politolog dodaje, że „nauka nie jest w stanie sama ustalić celów, jakie ma

20 Zob. R.P. FEYNMAN: *There's Plenty of Room at the Bottom*. <http://www.zyvex.com/nanotech/feynman.html> [data dostępu: 31.02.2016].

21 B. JOY: *Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje?* Przeł. W. DERECHOWSKI. W: *Wybierz czewroną pigułkę...*, s. 242.

22 F. FUKUYAMA: *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*. Przeł. B. PIETRZYK. Kraków, Znak, 2004, s. 17.

osiągać”²³. Dowodem na słuszność takiej tezy może być przykład rozwoju inżynierii genetycznej, która jest niczym innym, jak „powrotem eugeniki”, czy raczej „chowu”, jak określa to badacz, przypominając, że tego właśnie określenia (niem. *Züchtung*) używano w Niemczech jako odpowiednika darwinowskiego doboru. To pojęcie „sugeruje potencjał dehumanizacji tkwiący w inżynierii genetycznej”²⁴. Zapomnijmy zatem o utopiach libertarian, którzy głoszą, że nie można w żaden sposób ograniczać rozwoju techniki i technologii będących podstawą eksperymentów naukowych, ale też ich efektem – to jedna z najmniej bezpiecznych idei współczesnego świata, którą trzeba w radykalny sposób odrzucić.

Nowa, postludzka rzeczywistość, manifestująca się za sprawą działań artystów bio artu czy też myślowych eksperymentów (ale także konkretnych poczynąń) naukowców i badaczy, którzy wykraczają często poza to, co już rozpoznane, i odkrywają dziewicze obszary nauki, wiąże się z praktykami przeprowadzanymi w czterech sferach, które Joel Garreau określił akronimem GRIN: są to genetyka, robotyka, informatyka i nanotechnologia²⁵. W swojej książce przedstawia on trzy – związane z rozwojem w ramach tych czterech dziedzin nauki – scenariusze przyszłości i związane z nimi trzy sposoby oceny obecnego oraz przyszłego stanu człowieka i człowieczeństwa. Jego prognozy układają się w triadę: Raj – Piekło – Triumf. Każdemu z elementów owej triady przyporządkowane zostało jedno wiodące nazwisko. Dwa pierwsze nazwiska pojawiły się już w niniejszym rozdziale: optyce „rajskiej” odpowiadają poglądy Raya Kurzweila, zaś optyce „piekielnej” – przekonania Billa Joya. Trzeci punkt widzenia, który – nie jestem pewien, czy do końca słusznie – Garreau (autor *Radykalnej rewolucji*) nazywa „triumfalnym”, jego zdaniem prezentuje przywoływany także Jaron Lanier. W moim przekonaniu przypadek tego twórcy jest o wiele bardziej złożony i wieloznaczny, choć nie ulega wątpliwości, że wart choćby krótkiego przedstawienia.

23 Ibidem, s. 265.

24 Ibidem, s. 114.

25 Zob. J. GARREAU: *Radykalna ewolucja. Czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?* Przeł. A. KŁOCH i A. MICHAŁSKI. Warszawa, Prószyński i S-ka, [b.r.], s. 10.

Od razu muszę zaznaczyć, że interesują mnie przede wszystkim aktualne poglądy Laniera, którego np. stosunek do nowych technologii (takich jak Virtual Reality, w dużej mierze jemu przecież zawdzięczającej swoje narodziny i rozwój) zmieniał się z czasem na coraz bardziej krytyczny, czego początki zauważyć można w tekście *Półowa manifestu*²⁶, w którym zestaw dogmatycznych przekonań odnoszących się do cyfrowej rzeczywistości nazywa on dobitnie „cybernetycznym totalizmem”. Artykuł opublikowany został w roku 2000 na portalu edge.org będącym prawdziwą mekką sieciowej „trzeciej kultury”²⁷. Tytuł tekstu jest znamieny – ma on wskazywać, że jego autor nie odrzuca całej technologii cyfrowej, dostrzegając w niej wyłącznie zło współczesnego świata, choć jednak konsekwentnie tropi odnoszące się do niej różnego rodzaju mity i „szwindle” (tym właśnie jest dla niego między innymi „biznes” związany ze sztuczną inteligencją). Nie sposób nie zgodzić się z jedną z najważniejszych tez Laniera, która głosi, że przekonanie o niezawodności systemów cybernetycznych – wyrażające się w działaniu systemów komputerowych – jest po prostu błędne. Niewydolność i zawodność oprogramowania (a także programowania opierającego się na strukturach algorytmicznych) niestety nie zanika wykładniczo, a więc nie działa jak inne procesy związane z hardware’em.

Mit sztucznej inteligencji, w pewnym sensie zapoczątkowany przez koncepty Alana M. Turinga, przez lata był błędnie interpretowany, bowiem jego istota opiera się na założeniu, że komputery wraz z ich postępującą mocą obliczeniową stają się bliskie człowiekowi (w zakresie inteligencji operacyjnej). Problemem jest jednak inny niepokojący fakt – to raczej ludzie upodobniają się do komputerów, a komputery wciąż nie mogą „zaliczyć” testu Turinga. Na marginesie tylko dodajmy ciekawą (psychoanalityczną?) interpretację samobójczej śmierci (w roku 1954) genialnego matematyka, który po wymuszonej przez sąd terapii chemicznej, mającej na celu „wyleczenie” go z homoseksualizmu (poprzez podawanie mu estrogeny, co w efekcie spowodowało

26 O wcześniejszym etapie działań Laniera pisałem w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: Jaron Lanier..., J. LANIER: *Półowa manifestu*. W: *Nowy renesans. Granice nauki*. Przeł. P.J. SZWAJCER, A. EICHLER. Red. J. BROCKMAN. Warszawa, Wydawnictwo CIS, 2005.

27 Por. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010.

u niego ginekomastię), stał się zwolennikiem teorii mówiącej o „czujących” komputerach. Jak mówi Lanier, być może reakcja ta była nieświadomą próbą obrony przed własną seksualnością i śmiercią – stać się komputerem znaczy uciec przed moim „ja”. Dopiero w roku 2013 królowa Elżbieta II ułaskawiła pośmiertnie jednego z najważniejszych twórców współczesnej informatyki.

Cybertotalizm to rodzaj dogmatycznej doktryny mającej postać samospełniającej się przepowiedni, dlatego należy zdecydowanie sprzeciwić się głosom o jej historycznej nieuchronności. W ostatnich swoich książkach Jaron Lanier konsekwentnie rozwija filozofię oporu wobec totalitarnych tendencji cyfrowego świata, który reprezentowany jest zwłaszcza przez duże korporacje zdobywające niewyobrażalne wpływy we współczesnym świecie. Nie chodzi jednak o przemysłowych gigantów, ale o takie firmy jak Google, Facebook, Amazon, Twitter²⁸. W tytule innego tekstu – *You Are Not a Gadget. Manifesto*²⁹ – autor po raz kolejny odwołuje się do formy manifestu, co tłumaczyć można faktem, że w ostatnim czasie Lanierowi zdecydowanie bliżej jest do świata sztuki niż do akademickiej, osadzonej w ścisłych strukturach nauki. Będąc aktywnym muzykiem i kompozytorem, nie rezygnuje co prawda z bezustannych konfrontacji ze środowiskiem naukowym, jest on jednak postrzegany jako dość nietypowy cyberkulturowy „mędrzec”, który czerpiąc z własnej wiedzy i doświadczenia, głosi tezy tyleż kontrowersyjne, co warte przemyślenia.

Żarliwa obrona podmiotowości ludzkiej w czasach postludzkich towarzyszy w rozważaniach Laniera przekonaniu o tym, że dzisiaj świadome używanie technologii w dużej mierze powinno polegać na jednoczesnym częściowym ich odrzuceniu. Za znaczący gest uznać należy jego „ucieczkę” z Facebooka, uznawanego przez niego za doskonalsze wcielenie starych systemów totalitarnego zniewolenia³⁰.

28 By lepiej zrozumieć tę kwestię, warto przeczytać interesującą książkę Wojciecha Orlińskiego, nawet jeśli wiele z pojawiających się tam zarzutów powinno być w gruncie rzeczy formułowanych przeciwko neoliberalnemu kapitalizmowi, a nie przeciwko Internetowi – tytułowemu źródłu strachu. Por. W. ORLIŃSKI: *Internet. Czas się bać*. Warszawa, Agora S.A., 2013.

29 J. LANIER: *You Are Not a Gadget. Manifesto*. New York, Allen Lane, 2010.

30 Zob. J. KAHN: *Uciekłem z Facebooka, jestem szczęśliwy*. „Gazeta Wyborcza” z dnia 17–18 października 2011, s. 32–33.

A zatem zachwyty czy też fetyszyzacja kolejnej fazy Internetu, jaką ma być „Internet rzeczy”, jest zgodą na wdrożenie strategii reifikujących ludzi, choć pozornie chodzi tu o tworzenie więzi między ludźmi jako podmiotami, a nie o doskonały system komunikujący ze sobą przedmioty, w tym ludzi jako przedmioty, a nie podmioty wymiany komunikacyjnej.

Wracamy więc do podstawowych pytań dotyczących sposobów komunikowania się ludzi za pośrednictwem technologii. Wracamy też do często przywoływanej idei komunikacji postsymbolicznej, która w sposób metaforyczny wskazuje na możliwe, ale ciągle niewykorzystane zastosowania nowych technologii, które opierają się zarówno na biologicznej, jak i informatycznej wiedzy w zakresie tworzenia nowych, lepszych sposobów komunikacji międzyludzkiej. Zafascynowany głowonogami Lanier odwołuje się do metod porozumiewania się tych zwierząt, snując wizję przyszłej komunikacji ludzkiej, która wychodząc poza ramy znanych nam systemów symbolicznych, realizowałaby się w specyficznym typie „działania komunikacyjnego” wykorzystującego rzeczywistość wirtualną. Autor zaznacza, że ten eksperyment myślowy w przyszłości może uzyskać rzeczywistą realizację³¹. Ów nowy typ doświadczenia miałby zrywać z prymatem referencyjności i spełniać się w świecie wirtualnym, dzięki komputerowym symulacjom przekraczającym ograniczenia języka³². Kinetyczny czy kinestetyczny rodzaj intersubiektywnego doświadczenia symulowanych przedmiotów tworzonych w czasie rzeczywistym można uznać za ludzką wersję komunikacji czy – szerzej – zachowań, które dają się zaobserwować właśnie wśród głowonogów. Lanier wielokrotnie powoływał się na przykłady mątwy wielkiej (*sepia apama*), która może zmieniać kolor swojego ciała pokrytego chromatoforami, wysyłając impulsy bezpośrednio z mózgu, co powoduje, że działa ono niczym monitor złożony z pikseli i podlega nieustannemu morfingowi.

31 Zob. *Mówi Jaron Lanier...*, s. 25.

32 W interesujący sposób pisze o tym Jarosław Boruszewski, choć jest zdecydowanie krytyczny wobec stanowiska głoszącego, iż możliwa jest komunikacja postsymboliczna, a mówiąc szerzej: kultura bez symboli. Zob. J. BORUSZEWSKI: *Semantyka po semantyce. O współczesnych projektach komunikacji bez symboli*. „Principia” 2004, t. 27–28.

Przywołajmy jednak również inne przykłady. W filmie zaprezentowanym w 1997 roku przez Rogera Hanlona z Marine Biological Laboratory (mieszczącego się w Woods Hole w USA) zobaczyć można, jak ośmiornica (*octopus vulgaris*) upodabnia się do otoczenia, zmieniając kształt, barwę i teksturę swojego ciała³³. To rodzaj kamuflażu, który wykorzystuje ona na przykład podczas polowania na kraby, lecz metamorfuje ciało tworząc rodzaj ruchomych animacji pozwoliło także na utworzenie systemu, przy pomocy którego ośmiornice się porozumiewają. W laboratorium Hanlona, w którym badane są głowonogi – mątwy, ośmiornice, kałamarnice – opracowywany jest rodzaj słownika takich właśnie animowanych obrazów, zdaniem Laniera umożliwiających komunikację postsymboliczną. Czy w przyszłości, biorąc przykład ze świata zwierzęcego i wykorzystując zaawansowane technologie, uda nam się stworzyć takie narzędzia, które nie tyle zastąpią czy wyeliminują język, co dadzą nam nowe możliwości dzielenia się własnymi doświadczeniami? Świat biologiczny może być niezwykle inspirujący dla autorów projektów wybiegających daleko w przyszłość. Zarówno naukowców, jak i twórców nowych technologii pobudzać może on do czerpania pomysłów z natury, po to, by adaptować je do świata szeroko rozumianej kultury czy może raczej technokultury.

Rezygnacja człowieka z uprzywilejowanej pozycji w świecie natury jest wyrazem tendencji posthumanistycznych, zaś myślenie o technologicznym doskonaleniu człowieka wiąże się ze zwróceniem w stronę transhumanizmu. Obydwa te prądy myślowe będą się nasilać, bez względu na krytyczne głosy i opór wielu środowisk. W najnowszej książce³⁴ Jaron Lanier zdecydowanie weryfikuje swoje niegdysiejsze optymistyczne opinie na temat rozwoju Internetu, rzeczywistości wirtualnej czy społeczeństwa sieciowego. „Ekonomia informacyjna” okazała się kolejnym złudnym projektem, który milionom użytkowników sieci przedstawił utopijną wizję, wyrażającą się

33 Zob. <http://hermes.mbl.edu/mrc/hanlon/coloration.html> [data dostępu: 3.06.2014]. Więcej na temat niezwykłych zachowań ośmiornic zob. J. TZAR, E. SCIGLIANO: *Through the Eye of an Octopus. An Exploration of the Brainpower of a Lowly Mollusk*. <http://discovermagazine.com/2003/oct/feateye> [data dostępu: 3.06.2014].

34 J. LANIER: *Who Owns The Future?* New York, Simon & Schuster, 2013.

na przykład w cyberkulturowej ekonomii daru (o czym sam zresztą niedawno pisałem), ale szybko ujawnił swój iluzoryczny charakter. Kiedyś niemal wszyscy gotowi byli zgodzić się z twierdzeniem, że „informacja chce być wolna”. Dziś informacja – nieustannie poddawana manipulacjom – stała się podstawowym orężem tych, którzy zarządzają siecią przy pomocy „the biggest computers”, jak mówi Lanier³⁵. Jego poglądy, często krytykowane, wydają się być mimo wszystko głosem rozsądku kogoś, kto nie odrzuca zdobyczy nowych technologii, ale ma głęboką świadomość drżającego w nich potencjału stanowiącego szereg zagrożeń.

Techne (i *ars*), *bios* (i *zoe*) oraz *ars* (i *scientia*). Te zestawienia, ze stroje i opozycje nie są dziś tylko atrakcyjnym punktem wyjścia do gier słownych, choć w języku współczesnej humanistyki paradoksalnie dzieje się czasami więcej niż w rzeczywistości. Synergia biologii i technologii manifestuje się na rozmaite (medialne) sposoby. Obie te sfery nie tylko zawładnęły dyskursem dotyczącym przyszłości, ale także stały się obiektem zainteresowania nauki i sztuki. Realizacje bioartowskie nie są przecież możliwe bez zaplecza w postaci współczesnych zaawansowanych technologii oraz bez kooperacji artystów ze środowiskami naukowymi – dla twórców laboratoria badawcze stają się pracowniami. Sztuka biologiczna to *par excellence* sztuka technonaukowa, choć nie jest to jedyny rodzaj aktywności twórczej, który uznać można za technosztukę. Rzeczywistość bio-techno-logiczna często rządzi się logiką paradoksu, ale jednocześnie ten właśnie świat – analizowany przez artystów działających we współpracy z naukowcami, inżynierami i technologami – jest obszarem domagającym się zbadania. *Bios* i *techne* – częściej występujące razem niż osobno – stawiają wyzwania artystom i naukowcom (ale także krytykom i teoretykom sztuki). Ci zaś muszą je podejmować – namysł nad praktycznymi konsekwencjami rewolucji biotechnologicznej jest obowiązkiem wszystkich tych, dla których dyskurs o przyszłości sztuki i technologii, posthumanizmu i transhumanizmu nie jest tylko językową grą.

35 Zob. S. TIMBERG: *Jaron Lanier: The Internet Destroyed the Middle Class*. http://www.salon.com/2013/05/12/jaron_lanier_the_internet_destroyed_the_middle_class/ [data dostępu: 31.05.2014].

Perspektywa badawcza, która pozwala w sposób odpowiadający wyzwaniom epoki integrować nauki o życiu (podejmujące kwestie życia biologicznego, bionauki, których domeną są procedury badawcze *in vivo*, ale też *in vitro*) i nauki komputerowe (w tym kontekście życie rozpatrywane jest jako kod – nie tylko genetyczny – badany *in silico*, przy wykorzystaniu symulacji innych procedur komputerowych), jest obecnie epistemologicznym imperatywem. Historycznie i filozoficznie ugruntowana idea oddzielania życia (zarówno rozumianego jako *bios*, czyli życie ludzkie, jak i *zoe*, czyli wszelkie życie) od technologii (w rozumieniu *techné*, co implikuje również kolejne poziomy znaczeniowe, łącznie z *ars*) dziś zdecydowanie przestaje być przekonująca, by nie powiedzieć, że fundujący ją sposób myślenia stał się czymś wysoce niewłaściwym. Podkreślmy raz jeszcze, że chodzi tutaj o „samo życie”, nie o życie wyłącznie ludzkie, bo w epoce postczłowieka i transhumanizmu oraz zmieniającego się stosunku do kwestii antropocentryzmu problem życia ludzkiego, który splota się z problemami dotyczącymi innych form życia, należy przemyśleć na nowo. Tym właśnie zajmuje się Donna Haraway w swojej książce *When Species Meet*³⁶, na okładce której zobaczyć można, jak w symbolicznym geście w dłoni człowieka spoczywa łapa psa.

Zagadnienie spotkań międzygatunkowych mimo wszystko ciągle postrzegamy wyłącznie z ludzkiego punktu widzenia. Na pytanie: „czy możemy każde życie podporządkować życiu ludzkiemu?”, Zbigniew Oksiuta – naukowiec i artysta – odpowiada w następujący sposób:

Cywilizacja polega na podporządkowaniu wszelkiego życia człowiekowi. Od tysięcy lat czynimy sobie poddanym wszystko, co obce. Wszystkie istoty żywe rodzą się, rozwijają i funkcjonują instynktownie pod presją doboru naturalnego. Tylko my uwolniliśmy się od tej presji. Uświadomiliśmy to sobie i zaczęliśmy tworzyć kulturę. Staliśmy się kreatorami. [...] Jak dotąd budujemy martwą technikę, narzędzia. Wkrótce będziemy mogli sami kreować inne życie. W maju tego roku (2008) Craig Venter, kontrowersyjny biolog amerykański, opatentował pierwszy żywy organizm,

36 D.J. HARAWAY: *When Species Meet*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2008. Zob. też: EADEM: *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago, Prickly Paradigm Press, 2003.

a dokładniej minimalny bakteryjny genom syntetycznej bakterii. To początek nowej superszybkiej megaewolucji o niewyobrażalnych konsekwencjach. To fascynujące i przerażające zarazem³⁷.

Stworzona przez Ventera przy pomocy komputera i substancji chemicznych mykoplasma, czyli pierwsze sztuczne DNA bakterii (*Mycoplasma genitalium*), na bazie której w roku 2010 stworzono pierwszą syntetyczną żywą komórkę (sztuczne życie) zdolną do rozmnażania, rozpala wyobraźnię genetyków (choć nie tylko ich), budząc zachwyt nad nieograniczonymi możliwościami inżynierii genetycznej, jednocześnie jednak eksperyment ten skłania przeciwników biotechnologicznych doświadczeń do porównywania biologa z Hitlerem. Twierdzą oni, że badacz, opanowując umiejętność generowania ludzkiego DNA, chce w efekcie – podobnie jak kanclerz III Rzeszy – zapanować nad światem³⁸. Venter pyta o to, czym jest życie, a raczej o to, jak dziś należałoby zredefiniować to, co nazywamy „życiem jako takim” („life itself”). Musimy nieustannie próbować odpowiadać na to pytanie, biorąc pod uwagę wciąż zmieniające się okoliczności – choćby dzięki eksperymentom amerykańskiego biologa – w jakich pojawia się problem życia.

Kontrowersyjna działalność założyciela Synthetics Genomics Inc. skłania do stawiania zasadniczych pytań dotyczących dzisiejszego statusu wiedzy naukowego, co ma współcześnie miejsce w ramach „studiów nad nauką i technologią” czy „socjologii wiedzy naukowej”. Rozwój technonauki – niech Venter posłuży tu jako (negatywny) bohater tej narracji – zmusza do zrewidowania wielu przekonań, których istotę sprowadzić można by do technologicznego instrumentalizmu – wyraża się on w nihilistycznym i pesymistycznym przekonaniu, że „rozwoju technonauki nie zdołamy zatrzymać, zaś zagrożeniom przezeń generowanym nie da się zapobiec”³⁹ oraz w bezkrytycznym przyjmowaniu stanowiska, które głosi,

37 Życie poza statkiem kosmicznym Ziemia. Ze Zbigniewem Oksutą rozmawia Monika Bakke. <http://www.obieg.pl/rozmowy/1582> [data dostępu: 18.06.2015].

38 Zob. J.C. VENTER: *Life at the Speed of Light. From the Double Helix to Dawn of Digital Life*. New York, Viking Adult, 2013.

39 E. BIŃCZYK: *Technonauka w społeczeństwie ryzyka. Filozofia wobec niepożądanych następstw praktycznego sukcesu nauki*. Toruń, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012, s. 19.

iż nauka i technika same w sobie pozostają neutralne, a dopiero wykorzystanie ich osiągnięć przez człowieka okazuje się (czasami) niewłaściwe, groźne lub też ryzykowane. [...] Zgodnie z intuicjami Caldera, McLuhana i Ellula będę argumentowała, iż neutralność technonauki należy uznać za szkodliwy (aczkolwiek niezwykle silnie zakorzeniony) mit, zaś instrumentalizm technologiczny wymaga zakwestionowania⁴⁰.

Bliski jest mi sposób myślenia, którego zwolenniczką jest Ewa Bińczyk – zdecydowanie postuluje ona tworzenie „makroetyki globalnej odpowiedzialności”. Wywiedzione z oświeceniowego optymizmu przekonanie, że nauka jest czynnikiem postępu (a zatem jest z natury swej czymś dobrym), oraz twierdzenie, iż postęp naukowo-techniczny zwiększa wartość człowieka, a pod względem teleologicznym ukierunkowany jest na wprowadzanie porządku, w czasach przyspieszonego rozwoju bio-techno-logicznego nie wydaje się wcale czymś oczywistym. Stanowisko takie wcale nie wyrasta z ideologicznej technofobii czy z technologicznego determinizmu, lecz zdecydowanie odrzuca naiwną w gruncie rzeczy wiarę w dominującą rolę technonauki w procesie przeobrażania świata i człowieka. Ewa Bińczyk, poruszając się w tym kontekście, odwołuje się do pojęcia „imperatywu technicznego” sformułowanego przez Lecha W. Zachera⁴¹. Autorka termin ten opisuje w następujący sposób:

Zgodnie z tym imperatywem, należy zrobić wszystko, co technicznie możliwe, ponieważ nowe rozwiązania techniczne rozwiążą wszelkie problemy ludzkości: ekonomiczne, społeczne i ekologiczne⁴².

Być może najważniejszym problemem związanym z rozwojem technonauki są jednak kwestie dotyczące wolności oraz autonomii nauki i naukowców. Jak pogodzić naturalną dążność do niczym nieskrępowanych poszukiwań naukowców – eksperymentujących na przykład z nowymi technologiami – z przekonaniem, że nauka powinna podlegać kontroli społecznej i być monitorowana przez zewnętrzne wobec niej instytucje.

40 Ibidem, s. 22.

41 Zob. L.W. ZACHER: *Transformacje społeczeństw: od informacji do wiedzy*. Warszawa, Wydawnictwo C.H. BECK, 2007.

42 E. BIŃCZYK: *Technonauka...*, s. 25.

Warto w tym miejscu przypomnieć podstawowe ustalenia Jürgena Habermasa dotyczące nauki i techniki, które w społeczeństwach technokratycznych są mitologizowane po to, by uprawomocnić dominujący system. Traktowane instrumentalnie nauka i technika legitymizują w istocie ideologiczny porządek, same przy tym stają się „ideologiami” (chciałoby się dodać „dominującymi”)⁴³. Habermas dostrzegł także innego rodzaju zagrożenie, polegające na autonomizacji i swego rodzaju samozwrotności rozwoju środków technicznych, których źródłem jest nauka. „Technika, która uzyskuje autonomię, nie tylko odrywa się od człowieka, ale sami ludzie mogą być włączeni w urządzenia techniczne”⁴⁴. Zagadnienia technologii i techniki obecnie należałoby rozpatrywać zdecydowanie bardziej kompleksowo, a nie tylko w kategoriach wiedzy na temat metod i procesów wytwarzania jakichś obiektów materialnych bądź też niematerialnych. Warto przejść na moment do kwestii etymologicznych i przypomnieć, że *techne* oznacza przede wszystkim umiejętność – także w sensie rzemieślniczym – a dopiero w dalszej kolejności sztukę rozumianą jako praktyka estetyczna. Uwzględniając wszystkie te okoliczności, raz jeszcze należy podkreślić, że *bios* i *techne* splatają się obecnie w bio-techno-logicznym uniwersum, nad którym kontrolę sprawują narzędzia informatyczne i komputerowe. W ten sposób docieramy do niezmiernie istotnego w tym kontekście pojęcia biomedioów, rozumianych jako obszar, na którym dochodzi do integracji tego, co biologiczne, z tym, co technologiczne; tego, co odnosi się do „mokrych” fenomenów życia biologicznego, z tym, co jest domeną „suchych” praktyk informatycznych opartych na algorytmicznych procedurach wykorzystujących bity i bajty.

43 Por. J. HABERMAS: *Technika i nauka jako „ideologie”*. Przeł. M. ŁUKASIEWICZ. W: *Czy kryzys socjologii?* Wybrał i wstępem opatrzył J. SZACKI. Warszawa, Czytelnik, 1977, s. 342–394.

44 J. HABERMAS: *Praktyczne następstwa postępu naukowo-technicznego*. Przeł. Z. KRASNODĘBSKI. W: IDEM: *Teoria i praktyka. Wybór pism*. Warszawa, PIW, 1983, s. 426. Ta konstatacja jest wyraźną pochodną myśli Arnolda Gehlena, który tak postrzegał wewnętrzną logikę rozwoju technicznego: „Prawo to jest wyrazem immanentnego rozwoju techniki procesu, który jako całość nie wynika z woli ludzi; działa ono niejako poza plecami ludzi – instynktownie w całej historii ludzkiej kultury” (ibidem).

Czym zatem są biomedialne i dlaczego warto prowadzić rozważania nad tym konceptem? Splatanie⁴⁵ tego, co biologiczne, nie tylko z tym, co technologiczne, ale i z tym, co medialne, może być uznane za konieczność wymuszoną przez epokę, w której mediatyzowanie rzeczywistości jest procesem tyleż oczywistym, co rozmaicie interpretowanym. Jeżeli jednak procesy łączące sferę biologiczności ze sferą technologii wydają się czymś – chciałoby się rzec – naturalnym, to analizując ów splot, koniecznie trzeba wziąć pod uwagę problem medialności. Po pierwsze, w odniesieniu do technologii mediów, zwłaszcza zaś nowych mediów, ufundowanych przede wszystkim na technologiach cyfrowych. Po wtóre zaś, rozpatrując kwestię mediów jako wehikułów komunikacji artystycznej, społecznej i kulturowej oraz jako środków, przy pomocy których dochodzi do zbliżenia świata natury i świata (techno)kultury.

Biomedialne w organiczny sposób łączą elementy biologiczne z elementami informatycznymi, ale również integrują świat analogowy ze światem cyfrowym. Korzeni takiego sposobu myślenia szukać możemy już w Wienerowskim rozumieniu cybernetyki jako nauki określającej efektywną organizację oraz kontrolę i komunikację u zwierząt (i szerzej: u organizmów żywych, a zatem także u ludzi) i maszyn. Definiowanie biomedialnych poprzez odniesienia do cybernetyki i tradycji rozpatrywania biologicznych aspektów życia w ścisłej symbiozie z informatycznym wymiarem funkcjonowania organizmów żywych wydaje się dziś czymś naturalnym. Za szczególnie przydatne do rozwijania koncepcji biomedialnych uznaję spostrzeżenia Eugene'a Thackera, który w swoich kolejnych publikacjach stara się sformułować definicję i operacyjne wyznaczniki tego zjawiska. Wypadałoby zacząć tu od problematyki ciała rekontekstualizowanego w wyniku działania różnorodnych mediów. Wymiar technologiczny medialności ciała poprzez, na przykład, jego wizualne reprezentacje w filmie, fotografii czy technologii wideo

45 Używam tego określenia, mając świadomość, że budzi ono skojarzenie z Latourowską teorią aktora-sieci (ANT). Rzecz jasna można byłoby tutaj tę kwestię rozwijać, wspominając także o kontekstach, które dotyczą wzajemnych relacji ludzi-nieludzi albo raczej „czynników ludzkich” i „czynników pozaludzkich”. W bio-techno-logicznym porządku rzeczywistości splata się ze sobą to, co ludzkie, i to, co pozaludzkie, ale widąc w nim również, jak w nowy sposób kształtuje się to, co „społeczne”. Zob. B. LATOUR: *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*. Przeł. A. DERA, K. ARBISZEWSKI. Wstęp K. ARBISZEWSKI. Kraków, Universitas, 2010.

jest punktem wyjścia do rozmyślań nad zjawiskiem zapośredniczenia przez media, a mówiąc szerzej: zapośredniczenia tego, co biologiczne, przez to, co medialne. Media są nośnikami biologiczności nie tylko w takim rozumieniu, które zakłada, że to w mediach i za ich sprawą manifestuje się biologia. Jak mówi Thacker:

Biomedia nie dotyczą po prostu „ciała” i „technologii” w sensie abstrakcyjnym, ale mówią o ciele biologicznym w obszarze technonauki. Ciało w biomediami jest więc zawsze rozumiane na dwa sposoby – jako ciało fizyczne i biomolekularne, ciało gatunku, ciało pacjenta, a także jako organ, który jest „kompilowany” przez różne sposoby jego wizualizacji, modelowania, kształtowania danych i symulacji *in silico*⁴⁶.

Technologie medialne oraz informatyczne zmieniają spojrzenie na wszystko to, co jest biologiczne i związane z „życiem samym w sobie”. Artykulacja biologiczności odbywa się obecnie za pośrednictwem mediów – nie oznacza to jednak wyłączenie, że media wizualne prezentują to, co biologiczne. W bio arcie samo życie (nie jego wizualne reprezentacje czy tematyzowanie) staje się medium artystycznym. Biomedia odnosić się mogą zatem do „biologii jako technologii manifestującej się za pośrednictwem informatyki, informacji i technologii informatycznych”⁴⁷.

Stosunki pomiędzy biologią i informatyką wyrażają się w specyficznych relacjach „życia” i „kodu”, a zatem tego, co naturalne, i tego, co sztuczne. Rzecz jasna sytuacja znacząco się komplikuje, kiedy mamy do czynienia – tak jak w przypadku eksperymentu zespołu Craiga Ventera – ze stworzeniem sztucznego życia. Problem ów każe nam zwrócić

46 E. THACKER: *Biomedia*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2004, s. 13. W kolejnej swojej książce autor rozwija koncept „biologicznej wymiany” w kontekście Foucaultowskiego rozumienia biopolityki, co w znaczący sposób poszerza obszar dyskusji zarówno nad zagadnieniami biomedii, jak i krzyżowania się biologii i informatyki w nowym paradygmacie biotechnologicznym, do analizy którego – obok koncepcji Michela Foucaulta – wykorzystuje on też teorie ekonomiczne Karola Marksa, teorię informacji Claude’a E. Shannona, cybernetyczną myśl Johna von Neumanna, studia Georges’a Canguilhem’a nad ontologią organizacji, prace genetyka Luigi’ego Luca Cavalli-Sforzy oraz Human Genome Diversity Project Allana Wilsona. Celem autora jest pokazanie różnorodnych związków, jakie zachodzą pomiędzy biologią i informatyką. Zob. E. THACKER: *The Global Genome. Biotechnology, Politics, and Culture*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.

47 J. LEONARD: *Eugene Thacker on Biomedia*. <http://www.renegademediamedia.info/books/eugene-thacker.html> [data dostępu: 20.05.2014].

się w stronę koncepcji, którą w latach 80. przedstawił biolog teoretyczny i informatyk Christopher Langton – Artificial Life (AL albo inaczej Alifie). Badacz tak zdefiniował ten termin:

„Art” + „Life” = Artificial Life: Życie stworzone raczej przez Człowieka niż przez Naturę. Nasze technologiczne możliwości doprowadziły nas do punktu, w którym jesteśmy na krawędzi szansy stworzenia „żyjących” artefaktów. Obszar Artificial Life powinien być badany pod kątem naukowych, technologicznych, artystycznych, filozoficznych i społecznych implikacji tych nowych możliwości⁴⁸.

Dodajmy tylko, że jako jedni z pierwszych wagę tych możliwości pojęli artyści. Warto wspomnieć, że już w roku 1993 organizatorzy festiwalu Ars Electronica w Linzu jako temat przewodni imprezy – na której swoje prace prezentowali tacy artyści jak Karl Sims, Roman Verostko, Peter Kogler czy Christa Sommerer i Laurent Mignonneau – zaproponowali problematykę sztuki genetycznej i Sztucznego Życia. Sommerer i Mignonneau przedstawili wówczas swoją przełomową realizację *Interactive Plant Growing*, która uczyniła z nich prawie z dnia na dzień wielkimi gwiazdami sztuki interaktywnej, wykorzystującej procedury algorytmiczne i generatywne, genetykę, biologię, botanikę, nowatorskie interfejsy, sztuczną inteligencję i sztuczne życie oraz automaty komórkowe.

Biomedica, jak widać, prowadzić mogą do rozważań w ramach wielu obszarów badawczych dotyczących zarówno życia „jako takiego”, życia jako medium czy mediatyzacji życia. Ta ostatnia wyraża się nie tylko w procesie „komputeryzacji” biologii, w splotach biologii z informatyką czy w sprowadzaniu życia do kodu, a zatem w redukcji procesów życiowych do procesów obliczeniowych. Fakt ten prowokuje

48 C.G. LANGTON: *Artificial Life*. W: *Genetische Kunst – Künstliches Leben*. Hrsg. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PVS Verlag, 1993, s. 25. Alison Adam określiła Alife jako „socjobiologię w komputerowo-informatycznym przebraniu”. A. ADAM: *Artificial Knowing. Gender and the Thinking Machine*. London, New York, Routledge, 1998. Cyt. za: S. KEMBER: *Cyberfeminism and Artificial Life*. London, New York, Routledge, 2003, s. VIII. Kember przywołuje też określenie Donny Haraway, która sztuczne życie – będące produktem zarówno biologii, jak i technologii – określa trafnie mianem „naturecultural”. Zob. D.J. HARAWAY: *How Like a Leaf. An Interview with Thyrza Nichols Goodeve*. London, New York, Routledge, 2000. Cyt. za: S. KEMBER: *Cyberfeminism...*, s. IX.

do stawiania kolejnych pytań o różnice pomiędzy systemami żywymi i nieżywymi, biologicznymi i technologicznymi. Sprawę jeszcze bardziej komplikują takie grupy, jak The Tissue Culture & Art Project Orona Cattsa i Ionat Zurr. Twórcy ci w swojej praktyce artystycznej kreują istoty „pół-żywe” („Semi-Livings”), stanowiące formę neożycia – pozostawmy jednak tę kwestię na marginesie⁴⁹.

Biomedia w specyficzny sposób zespalają ze sobą elementy biologiczne i technologiczne, wykorzystując do tego różne rodzaje mediów – te zaś, jak wiadomo, w swej istocie są wehikułami rozmaitych form informacji. Przywołajmy jeszcze raz Eugene’a Thackera: „Biomedia traktują [...] życie biologiczne nie tylko jako rodzaj informacji, ale uznają, że życie biologiczne jest życiem właśnie dlatego, iż jest informacją”⁵⁰.

Wspomniałem wcześniej o zagadnieniach dotyczących sztuki, bowiem kwestię biomedii można rozpatrywać także w kontekście praktyk twórczych związanych z szeroko rozumianym bio artem. O ile bowiem koniec dwudziestego wieku był czasem ekspansji mediów cyfrowych, początek kolejnego stulecia uznać należy za moment, w którym nowe media zaczynają być eksploatowane przede wszystkim przez bioartystów. Powołując się na często dziś wykorzystywane pojęcie konwergencji, biomedial opisać można również w następujący sposób: stanowią one konwergencję biologii, technologii cyfrowych i sztuki nowych mediów, która wyraża się dziś głównie w obszarze bio artu⁵¹. W tym sensie praktyki eksperymentatorskie takich artystów jak Eduardo Kac, Stelarc, Marta de Menezes, John O’Shea, Art Orienté Objet, Paul Vanouse czy wspomniany już duet The Tissue Culture & Art Project są formą poszukiwania nowych rozwiązań dla sztuki w obszarze mediów biologicznych – formą, która wykorzystuje życie jako medium/treść. Wykorzystywane przez tych artystów (i często razem naukowców) media to tkanki, komórki, zwierzęta, ludzie, a czasem złożone z wszystkich tych elementów rozbudowane środowiska,

49 Zob. *Crude Life. The Tissue Culture & Art Project*. Oron Catts + Ionat Zurr. Red. R.W. KLUSZCZYŃSKI. Gdańsk, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2012.

50 E. THACKER: *Biomedia*. W: *Critical Terms for Media Studies*. Eds. W.J.T. MITCHELL, M.B.N. HANSEN. Chicago, London, The University of Chicago Press, 2010, s. 126.

51 Zob. H. JEON: *Biomedia's Convergence in Bioart*. „International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature” 2014, vol. 2, nr 3.

w których zachodzą procesy wymiany, symbiozy, kooperacji, którą określić można właśnie pojęciem biomedialnej konwergencji. Pojęcie to wpisuje się w problematykę kondycji postmedialnej – biomedial mogą być traktowane jako przekonujący dowód na konieczność ujmowania rzeczywistości „nowych nowych mediów” w taki właśnie sposób. Po raz pierwszy terminu tego użył bodajże Félix Guattari⁵², następnie rozwijali go Peter Weibel⁵³, Rosalind Krauss⁵⁴, Lev Manovich⁵⁵. Na polskim gruncie kompleksowo opisany został on przez Piotra Celińskiego⁵⁶.

Zwracając uwagę na konwergentny charakter bio artu – lub mówiąc inaczej: traktując go jako wyraz konwergencji mediów – Hyesook Jeon dostrzega jego trzy poziomy: fizyczny (hardware), kodowo-logiczny (software) oraz poziom treści (contents), i proponuje własną terminologię: „wetware – dryware – meaningware”. Właśnie te trzy poziomy określają istotę procedur stosowanych przez artystów bio artu. Raz jeszcze podkreślimy, że w sztuce tej nie chodzi o prezentowanie problematyki biologicznej, ale o posługiwanie się organizmami żywymi – i biologią w ogóle – co dobitnie zaznacza Eduardo Kac.

Bio art musi być w oczywisty sposób oddzielony od sztuki, która tylko używa tradycyjnych bądź cyfrowych mediów po to, by przedstawić tematy biologiczne, obraz czy rzeźbę przedstawiającą chromosomy lub fotografię cyfrową sugerującą, iż przedstawia klonowane dzieci⁵⁷.

Jaki jest ów bio-techno-logiczny świat, w którym sztuka i kultura siłą rzeczy uwikłane są w konteksty biologiczne i technologiczne, czerpiąc z nich inspiracje, ale i nadając im nowy kształt, tym samym

52 Zob. F. GUATTARI: *Towards a Post-Media Era*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/towards-post-media-era> [data dostępu: 20.05.2015].

53 P. WEIBEL: *The Postmedia Condition*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition> [data dostępu: 20.06.2015].

54 R. KRAUSS: *Two Moments from the Post-Medium Condition*. „October” 2006, nr 116.

55 L. MANOVICH: *Estetyka postmedialna*. Przeł. E. WÓJTOWICZ. W: *Redefinicja pojęcia sztuka. Ponowoczesność i wielokulturowość*. Red. J. DĄBKOWSKA-ZYDROŃ. Poznań, Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, 2006.

56 P. CELIŃSKI: *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013.

57 E. KAC: *Introduction. Art that Looks...*, s. 19.

formując nową, postbiologiczną i postludzką rzeczywistość? Czy parametry rozwoju tej rzeczywistości regulowane są tylko przez biologię i technologię? To, że zestrój biologii i technologii będzie określał kształt naszej przyszłości (czy raczej już to robi), nie ulega wątpliwości. Skutki działania tej synergii zależą będą w dużym stopniu od tego, czy przekroczone zostaną wciąż istniejące granice między światem biologii i technologii oraz nieufnym wobec owej synergii światem humanistów, zatroskanych o losy człowieka zagubionego w epoce posthumanistycznych i transhumanistycznych działań naukowców, badaczy i artystów. Sztuka, jestem o tym głęboko przekonany, ma tutaj do odegrania niezwykle ważną rolę. To właśnie artyści powinni spełniać funkcję bezstronnych krytyków i komentatorów przemian zachodzących we współczesnym, bio-techno-logicznym świecie.

W roku 2009 festiwal Ars Electronica odbywał się pod hasłem „Human Nature”⁵⁸. Punktem odniesienia dla artystów, naukowców, teoretyków mediów, filozofów i antropologów stał się wówczas termin antropocen, zaproponowany w latach osiemdziesiątych przez biologa i ekologa Eugene’a F. Stoermera, a spopularyzowany przez laureata Nagrody Nobla w dziedzinie chemii, Paula Crutzena. Sformułowanie to określa współczesną epokę geologiczną, która została zdominowana przez działalność człowieka w skali globalnej, co poniekąd wyraża się już w samej etymologii słowa *anthropos* (tłumaczy się je jako „człowiek”, zaś sufix *-cene* oznacza „nowy” i odnosi do kenozoiku, czyli obecnie panującej ery geologicznej). Jeśli antropocen jest nową erą w historii ludzkości, charakteryzującą się dominującym wpływem człowieka na środowisko, którego on sam jest częścią, to nie może nam umknąć fakt, że zmianom ulegać musi też człowiek i sposób rozumienia człowieczeństwa – jest to kwestia fundamentalna zarówno dla posthumanizmu, jak i transhumanizmu.

Widmo posthumanizmu krąży nad światem. Definiuje się go najczęściej jako stan, w którym przewyżnione zostaną ograniczenia naturalnej „ludzkiej formy”. Doprowadzi doń dążność człowieka do doskonalenia gatunku. Już rozpoczęło się przekraczanie granic człowieczeństwa, następny krok nie będzie naturalny, czy nawet mutacyjny, a technologicz-

58 Zob. P. ZAWOJSKI: *(Post)Human Nature*. „Opcje” 2009, nr 4.

ny, i nie będzie to przyspieszenie ewolucji, lecz jej dyskontynuacja. [...] Posthumanizm jawi się jako coś podobnego do prymitywnego mechanicyzmu Juliana Offraya de La Mettriego. Tak jak ten uważał człowieka za trochę bardziej skomplikowaną maszynę, tak posthumaniści traktują mózg ludzki jako bardziej złożony komputer⁵⁹.

Pomińmy fakt, że cytowany powyżej autor mówi raczej o transhumanizmie aniżeli o posthumanizmie, pomińmy też jego nieco zbyt radykalne zdanie dotyczące poglądów La Mettriego⁶⁰, które niewiele mają wspólnego z „prymitywnym mechanicyzmem” – zwróćmy jednak uwagę, że taki ton wypowiedzi jest dość charakterystyczny dla wielu krytyków interesujących nas nurtów myślowych. W tym kontekście wspominałem już o Fukuyamie (na marginesie tylko dodajmy, że to za sprawą publikacji *Końca człowieka* posthumanizm wkracza do szerokiej publicznej debaty i budzić zaczyna większe zainteresowanie; znamienne jest zresztą, że w oryginalnym języku pierwszy człon tytułu książki brzmi: *Our Posthuman Future*). Do grona tych dwóch badaczy należałoby dodać nazwisko innego zdecydowanego biokonserwatyisty – Jürgena Habermasa⁶¹.

W roku 1976, na kilka lat przed napisaniem (1983) i opublikowaniem (1985) przez Donnę Haraway słynnego *Manifestu Cyborga*, który wyznaczył symboliczny moment dla posthumanizmu i stał się jego swoistą proklamacją, Ihab Hassan wygłosił wykład zatytułowany *Pro-meteusz jako performer: ku kulturze posthumanistycznej*. W swoim wystąpieniu teoretyk w jednoznaczny sposób utożsamiał cyborga z postczłowiekiem – w jego wypowiedziach pobrzmiwały echa Nietzscheańskiej koncepcji nowego człowieka, który odrzuca tradycyjne wartości humanizmu, podstawową kwestią była tu jednak diagnoza dotycząca końca humanizmu.

59 K. KRZYSZTOFEK: *Od kultury do antropotechnologii*. „Rita Baum” 2011, nr 18, s. 141.

60 Obserwacje La Mettriego, wynikające z jego praktyki lekarskiej, zwłaszcza te, w których głosił „zależność duszy od stanów ciała”, wcale nie muszą być traktowane jako wyraz „prymitywnego” myślenia. Por. J.O. DE LA METTRIE: *Człowiek-Maszyna*. Przeł. s. RUDNIAŃSKI. Warszawa, PIW, 1984, s. 18. Przypomnijmy, że La Mettrie opublikował także pracę zatytułowaną *Człowiek-Roślina*, co w kontekście „Edunii” Eduardo Kaca, czyli zwierzliny, skłania do refleksji.

61 Zob. J. HABERMAS: *Przyszłość natury ludzkiej. Czy zmierzamy do eugeniki naturalnej?* Przeł. M. ŁUKASIEWICZ. Warszawa, Scholar, 2003.

Przed wszystkim musimy zrozumieć, że ludzka forma – zawierająca ludzkie pożądanía i wszystkie jego zewnętrzne reprezentacje – może ulec radykalnym zmianom i dlatego musi być poddana rewizji. Musimy też zrozumieć, że pięćset lat humanizmu może zmierzać do końca, dlatego że humanizm przekształca się w coś, co bezradnie musimy nazwać posthumanizmem⁶².

Idea posthumanistyczna zakłada konieczność przewartościowania tradycyjnych pojęć i kategorii fundujących zachodnią myśl – w swej istocie nie jest jednak odrzuceniem czy zanegowaniem wartości reprezentowanych przez humanizm. Wyraża ona raczej silną potrzebę zmodyfikowania w epoce przyspieszonego rozwoju biotechnologicznego wykładni takich kategorii jak „człowiek”, „człowieczeństwo”, czy „natura ludzka”. Posthumanizm następuje po humanizmie, ale i niejako wykracza poza niego, co nie znaczy, że powinien być utożsamiany z antyhumanizmem. Problem kondycji posthumanistycznej rozpatrywany może być w ramach dyskursu filozoficznego, kulturowego i artystycznego, a jego kojarzenie z ideą postmodernistyczną nie jest przypadkowe, bowiem tacy myśliciele jak Jacques Derrida, Michel Foucault, Félix Guattari czy Gilles Deleuze w pewnym sensie patronują koncepcji posthumanizmu. Posthumanizm traktować można jako kontynuację czy rozwinięcie niektórych wątków obecnych w myśli humanistycznej – niezwykle ważna dla tej teorii jest na przykład Kartezjańska idea, która zakłada, że człowiek jest istotą złożoną z rozdzielonych od siebie umysłu (duszy) i ciała. Istnieje oczywiście silna pokusa, by myśleć o posthumanizmie w duchu derridiańskim, tzn. traktować go jak humanizm dokonujący od wewnątrz dekonstrukcji samego siebie⁶³. Być może jednak bliskie prawdzie jest przekonanie, że w humanizmie zawsze drzemał potencjał nie tyle autodestrukcyjny, co autorefleksyjny, który pozwalał na krytyczny namysł nad fundamentami „natury człowieka”, nad stosunkiem człowieka do innych organizmów żywych i nad jego dominacją w świecie, co pozwalało na stopniowe przeformułowywanie obowiązujących paradygmatów.

62 I. HASSAN: *Prometheus as Performer: Towards Posthumanist Culture*. „Georgia Review” 1977, vol. 31, nr 4, s. 843.

63 Zob. N. BADMINGTON: *Alien Chic. Posthumanism and the Other Within*. London, New York, Routledge, 2004, s. 11.

Według Ann Weinstone⁶⁴ posthumanizm zachowuje logikę humanizmu co najmniej w kilku kwestiach. Posthumanistyczne dociekania dotyczą podmiotu, który kontaktuje się z wieloma innymi istnieniami, jednak cały czas dociekaniom tym towarzyszy niezbywalne przeświadczenie o pewnej odrębności – co nie znaczy o „wyjątkowości” – człowieka. Problem uprzywilejowanej pozycji człowieka w świecie wymaga krytycznego namysłu, nie chodzi jednak o proste zanegowanie dominacji człowieka nad innymi istotami żywymi. Przełamywanie antropocentrycznej wizji świata nie musi opierać się na twierdzeniu, że zwierzęta i rośliny są równe człowiekowi, chociaż uwrażliwienie na ich sposoby „odczuwania” i przyznanie im pewnego rodzaju podmiotowej autonomii powinny być jednymi z wielu konsekwencji emancypacyjnego procesu związanego z myślą posthumanistyczną. W ramach posthumanizmu bardzo silnie akcentuje się znaczenie jednostki jako podmiotu zdolnego do kształtowania samego siebie, nawet jeżeli używa on do tego nowoczesnych technologii ingerujących w jego fizyczną, zewnętrzną postać, o czym powiem za chwilę, poruszając kwestie transhumanizmu. Wreszcie posthumanizm musi mierzyć się z problematyką Innego, bytu nie-ludzkiego, który nie tylko stanowi kontekst dla tego, co ludzkie, ale jest też rodzajem lustra, w którym przegląda się człowiek.

Przekraczanie granic istniejących między człowiekiem i zwierzęciem, człowiekiem i maszyną oraz tym, co fizyczne, i tym, co metafizyczne, stanowi wyzwanie typowe dla czasów biotechnologii. Jak pisze Weinstone:

Posthumanizm pokłada wielką wiarę w to, że przeformułowanie idei osoby może przyczynić się do polepszenia polityki i etyki. Adorator i *l'uomo universale* humanizmu jest wypierany przez zróżnicowanego człowieka posthumanistycznego⁶⁵.

Posthumanizm nie oznacza zatem kresu człowieczeństwa – „stawanie się postczłowiekiem” jest sposobem na artikulację tego, co ludzkie w epoce inteligentnych maszyn, nawet jeśli inteligencję maszyn

64 A. WEINSTONE: *Avatar Bodies. A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2004, s. 11.

65 Ibidem.

traktujemy jedynie jako zaawansowaną formę sztucznej inteligencji. Posthumanizm stawia również wyzwania związane z ponownym określeniem naszej tożsamości i z konfrontacją naszego poczucia „wyjątkowości” z coraz doskonalszymi biotechnosystemami. Co znaczy zatem „być postczłowiekiem”? N. Katherine Hayles⁶⁶, rozważając zagadnienie wirtualizowania się ciała poprzez jego symbiotyczne relacje z inteligentnymi maszynami (używam tego określenia w szerokim kontekście, bez szczególnej uwagi dla teorii sztucznej inteligencji), nie miała wątpliwości, że posthumanizm nie stanowi końca człowieczeństwa, ale zmusza do krytycznego przemyślenia tego, co ludzkie i postludzkie – szczególnie w kontekście ciała traktowanego jako proteza dla umysłu. Stajemy się postludźcy, bo zarówno koncepcja człowieczeństwa, jak i naturalne środowisko człowieka ulegają tak daleko idącym zmianom, że stare kategorie okazują się niewystarczające do opisu kondycji współczesnych ludzi i ich habitatu.

Kiedy mówimy o postczłowieku, wkraczamy w obszar transhumanizmu – ta koncepcja zaś bywa uznawana, na przykład przez Fukuyamę, za najbardziej niebezpieczną ideę współczesnego i przyszłego świata. Wizją postczłowieka, który się nie starzeje, jest odporny na choroby, dysponuje superinteligencją i wyostrzonymi zmysłami oraz może w pełni kontrolować swoje potrzeby i emocje, straszą nie tylko filozofowie – przenika ona bowiem także do obiegu masowego. W „Wysokich Obcasach” przeczytać możemy: „Na transhumanizm będzie stać tylko bogatych. To właśnie oni przemienią się w nadludzi. Wszyscy inni staną się ułomni. Będą mogli łatwo popaść w niewolę nadludzi”⁶⁷.

Ci nadludzie – wyposażeni w implanty mózgowie, używający rozmaitych szczepionek uodparniających na choroby, poddający się zabiegom chirurgii plastycznej, medycyny regeneracyjnej, korzystający z leków nootropowych (zwiększających wydajność mózgu) oraz z możliwości, jakie oferuje inżynieria genetyczna – to właśnie produkty docelowe transhumanistycznej rewolucji.

66 N. K. HAYLES: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London, The University of Chicago Press, 1999.

67 J. ZIEMACKI: *Frankenstein w nowym kostiumie*. „Wysokie Obcasy” 2014, nr 21, s. 37.

Polemizując z Fukuyamą, szwedzki filozof Nick Bostrom⁶⁸ – jeden z najważniejszych przedstawicieli transhumanizmu, współzałożyciel World Transhumanism Association (1998), przekształconej w 2008 roku w Humanity+ – odnosi się do zasadniczego argumentu wysuwanego przez amerykańskiego filozofa. Fukuyama ostrzega przed zgubnymi konsekwencjami rozwoju transhumanizmu, bronić chce przede wszystkim integralności „istoty ludzkiej” („human essence”), choć może bardziej na miejscu byłoby tu określenie „ludzka natura”, bo tego właśnie dotyczą znaczące partie *Końca człowieka*. Tylko te organizmy, które charakteryzuje owa „esencja” człowieczeństwa, posiadają immanentną wartość i zasługują na pełnię praw, natomiast ulepszenia proponowane przez transhumanistów ową „esencję” eliminują. Kwestia „esencji” czy też „istoty” człowieczeństwa wydaje się jednak problematyczna: na przykład pula genów człowieka podlega zmianom, co skutkuje powstawaniem rozszerzonego fenotypu, czyli specyficznego obrazu genotypu w danym środowisku. Fenotyp ten podlega przecież wpływom środowiska. Główny argument Fukuyamy wydaje się skrajnym wyrazem antropocentrycznego sposobu myślenia, zgodnie z którym tylko istoty ludzkie (i to takie, które nie zostały poddane – czy raczej same nie poddały się – transhumanistycznym przekształceniom) zasługują na szacunek i są „dysponentami” wartości. Wszystko, co nie-ludzkie (zwierzęta, rośliny), jest w istocie czymś gorszym.

Jedną z istotnych kwestii dotyczących sporu transhumanistów i biokonserwatystów jest problem ludzkiej godności, czy też raczej jej utraty, która miałaby następować w chwili zastosowania na człowieku technologii służącej udoskonaleniu jego organizmu. Postczłowiek zdaniem biokonserwatystów stanowi także zagrożenie dla „zwykłego” człowieka. Nick Bostrom stanowczo stwierdza, że w optyce transhumanistycznej ludzka i postludzka godność mogą być komplementarne. Należy tu zauważyć, że na ewolucję ludzkiego fenotypu wpływa nie tylko nasze DNA, ale także czynniki technologiczne i społeczne. Jak pisze Bostrom:

68 Zob. N. BOSTROM: *Transhumanism: The World's Most Dangerous Idea*.
<http://www.nickbostrom.com/papers/dangerous.html> [data dostępu: 6.01.2016].

W oczach przedstawicieli ludów zbieracko-myśliwskich bylibyśmy traktowani jak postludzie. Ekstensje ludzkich możliwości – zarówno tych biologicznych, jak i zewnętrznych – nie pozbawiły nas moralnego statusu, ani nie doprowadziły nas do odczłowieczenia, które uczyniłoby nas pozbawionymi godności⁶⁹.

Opublikowana po raz pierwszy w roku 1998 *Deklaracja transhumanizmu* podlegała pewnym modyfikacjom, a swój ostateczny kształt przybrała w roku 2009⁷⁰. Wyrażono w niej przekonanie, że potencjał człowieka do podnoszenia jego własnych standardów życia wciąż wykorzystywany jest tylko w niewielkim stopniu. Jednocześnie jednak twórcy *Deklaracji* zdają sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie związane są z rozwojem nowych technologii. Nie powinno to jednak ograniczać praw jednostki do decydowania o sobie – nowe technologie mogą służyć rozwijaniu operacyjnych możliwości ludzkiego ciała i umysłu.

Bostrom, szkicując historię rozwoju tendencji transhumanistycznych, przywołuje jeden z manifestów humanizmu, *De Hominis Dignitate* (1486) Giovanniego Pico della Mirandoli, by przypomnieć, że już w xv wieku pojawiła się idea głosząca, iż człowiek nie jest „formą skończoną”, ale nieustannie musi siebie stwarzać. Korzenie transhumanizmu tkwią zatem głęboko w myśli zachodniej, choć to pojęcie po raz pierwszy pojawiło się dopiero w *Religion Without Revelation* Juliana Huxleya⁷¹ w 1927 roku.

Środowisko transhumanistów jest zróżnicowane – radykalna grupa libertariańskich ekstropian reprezentowana między innymi przez Maksa More'a i Natashę Vita-More (która zaprojektowała „Primo Post-Human”), zdecydowanie różni się od bardziej umiarkowanych transhumanistów. More – jako długoletni prezes Instytutu Ekstropii, propagujący idee nieustannego postępu, autotransformacji, praktycznego

69 N. BOSTROM: *In Defense of Posthuman Dignity*. „Bioethics” 2005, vol. 19, nr 3, s. 214.

70 Zob. *Transhumanism Declaration*. <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [data dostępu: 9.06.2014]. Innym ważnym dokumentem dla myślenia transhumanistycznego jest włoski manifest, w którym za centralne zagadnienie uznaje się konieczność sterowania ewolucją. Zob. R. CAMPA: *Italian Transhumanism Manifesto*. <http://ieet.org/index.php/IEET/more/campa20080722> [data dostępu: 9.06.2014]. Zob. też: IDEM: *W stronę polityki transhumanistycznej*. [B.tłum.]. „Rita Baum” 2011, nr 18.

71 N. BOSTROM: *A History of Transhumanist Thought*. <http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf> [data dostępu: 9.06.2015].

optymizmu, inteligentnych technologii, społeczeństwa otwartego, samodoskonalenia i racjonalnego myślenia⁷² – jest wyrazicielem poglądu mówiącego, iż ograniczenia człowieka należy przewyżczać przy pomocy zdobyczy nauki i technologii.

Transcendowanie poza to, co dziś wyznacza ramy człowieczeństwa, jest częścią większego projektu, w ramach którego postuluje się transgresywne przejście do nowej, posthumanistycznej rzeczywistości. Tę zaś możemy uznać za specyficzną przestrzeń, w której manifestuje się cyberkultura. Niektóre z dążeń transhumanistów mogą szokować, nie sposób jednak podchodzić do nich bezrefleksyjnie. Wizję Andersa Sandberga, który mówi o nieśmiertelności osiągniętej dzięki „zdeponowaniu” samego siebie w pamięci komputera, uznać można tylko za fanaberię, warto jednak dogłębnie przemyśleć jego koncepcję.

Uploading jest (dotychczas hipotetycznym) procesem przenoszenia struktury psychicznej i świadomości osoby na zewnętrzny nośnik, taki jak komputer. W ten sposób byłoby możliwe całkowite uniknięcie degradacji biologicznej (na przykład procesu starzenia się) oraz tworzenie kopii zapasowych umysłu i istnienia postbiologicznego⁷³.

Słowa te wypowiedziane zostały przez kogoś, kto jest nie tylko futurologiem, ale także naukowcem z Wydziału Filozofii Uniwersytetu Oksfordzkiego, pracującym nad modelowaniem sieci neuronowych ludzkiej pamięci i technicznej mapy emulacji mózgu. Ignorowanie impulsów intelektualnych, filozoficznych i naukowych płynących ze środowiska posthumanistów i transhumanistów z pewnością nie jest dobrym sposobem na poszerzenie naszych horyzontów poznawczych w czasach, w których postbiologia odgrywa i będzie odgrywać coraz większą rolę. Sztucznie wspomagana ewolucja nie ma nic wspólnego z antyhumanizmem, bowiem dążenia posthumanistów i transhumanistów są – jak już wspominałem – formą kontynuacji projektu humanistycznego w czasach nowych technologii. Jak pisze Tiziana Terranova:

72 Zob. M. MORE: *The Extropian Principles. Version 3.0. A Transhumanist Declaration*. <http://vency.com/extropian3.htm> [data dostępu: 10.06.2015].

73 Zob. stronę internetową A. SANDBERGA: <http://www.aleph.se/Trans/Global/Uploading/index.html> [data dostępu: 10.06.2015].

„Posthumaniści pragną przewyciężyć biologiczne, neurologiczne i psychologiczne ograniczenia, które wyewoluowały w człowieku”⁷⁴.

Czy tego chcemy, czy nie, dylematy, które stanowią sedno refleksji post- i transhumanistycznej, przesuwają się będą stopniowo z marginesów współczesnej kultury i nauki w stronę ich centrum. Im wcześniej zaczną one być dyskutowane w szerokiej debacie humanistycznej, tym lepiej dla współczesnych humanistów, naukowców, badaczy, inżynierów oraz artystów – wszystkich tych, którzy mierzą się z wyzwaniami stawianymi przez cyberkulturowe spotkania sztuki, nauki i technologii.

Na koniec tego rozdziału warto jeszcze zasygnalizować pewien niezmiernie ważny problem, który wyznacza ramy dyskusji o posthumanizmie i transhumanizmie. Mam na myśli zagadnienie bioetyki i związanej z nią konieczności przewartościowania norm moralnych zmieniających się na naszych oczach w wyniku bio-techno-logicznych transformacji. Bliska jest mi postawa reprezentowana przez Joannę Żylińską⁷⁵, która proponuje alternatywny sposób myślenia o bioetyce, wykraczający poza dominujący instytucjonalny paradygmat ufunდowany na reżimie biopolitycznym. Ten bowiem traktuje ludzi niczym „pacjentów”, którzy nieustannie powinni postępować zgodnie ze wskazaniami – reprezentujących dominujący system tradycyjnych norm i wartości – „lekarzy”, po to, by uchronić świat przed niebezpieczeństwami płynącymi ze strony posthumanistów i transhumanistów, dążących rzekomo do zburzenia homeostazy panującej w świecie. Reżim biopolityczny, mówiąc krótko, broni konserwatywnego porządku. W epoce nowych mediów i biotechnosystemów potrzeba więcej zrozumienia dla takiego sposobu myślenia, który zakłada, iż z punktu widzenia etycznego „byt ludzki” nie jest skończonym i odosobnionym projektem, ale jest to raczej proces polegający na nieustannym „stawianiu się człowiekiem”⁷⁶.

74 T. TERRANOVA: *Post-Human Unbounded. Artificial Evolution and High-Tech Subcultures*. W: *The Cybercultures Reader*. Eds. D. BELL, B.M. KENNEDY. London, New York, Routledge, 2007, s. 273.

75 Zob. J. ŻYLIŃSKA: *Bioetyka w epoce nowych mediów*. Przeł. P. PONIATOWSKA. Warszawa, Instytut Badań Literackich PAN, 2013, s. 245.

76 Ibidem, s. 247.

Dominujące dyskursy wykazujące specyficzny rodzaj troski o człowieka traktują myśl post- i transhumanistyczną jak rodzaj aberracji intelektualnej i fundamentalne zagrożenie dla losów człowieka – dlatego należy uważnie im się przyjrzeć. Nie można jednak rezygnować z prezentowania racjonalnych argumentów przemawiających za koniecznością zmiany paradygmatu – całkowitej dominacji człowieka na świecie nie można już dziś logicznie uzasadnić. Epoka biotechnologii wcale nie musi być uznawana za kres człowieczeństwa, które zagrożone miałyby być przez nadchodzącą Osobliwość czy też przez transformację człowieka w hybrydę ludzko-maszynową – humanomaszynę.

Przypomnijmy sobie, jakie wrażenie wywarła na odbiorcach pierwsza prezentacja materiału z płyty grupy Kraftwerk, zatytułowanej *The Man-Machine*. W roku 1978, podczas paryskiej premiery nagrań, zamiast czterech muzyków widzowie ujrzeli na scenie cztery manekiny, z głośników popłynęły zaś dźwięki utworów, które dziś stanowią już klasykę muzyki elektronicznej – obok tytułowej kompozycji były to między innymi *Die Roboter*, *Das Model* i *Metropolis*. Sceny z dzieła Fritza Langa z roku 1927 stanowiły zresztą wizualne tło dla prezentowanej muzyki.

Muzycy Kraftwerk, zafascynowani technologicznymi nowościami, nie tylko szokowali publiczność, wykorzystując manekiny, niemal identyczne ze swoimi „ludzkimi pierwowzorami” (co w oczywisty sposób przywołuje teorię „doliny niesamowitości”), ale też antycypowali czasy faktycznego połączenia człowieka i maszyny. David Buckley konstatuje:

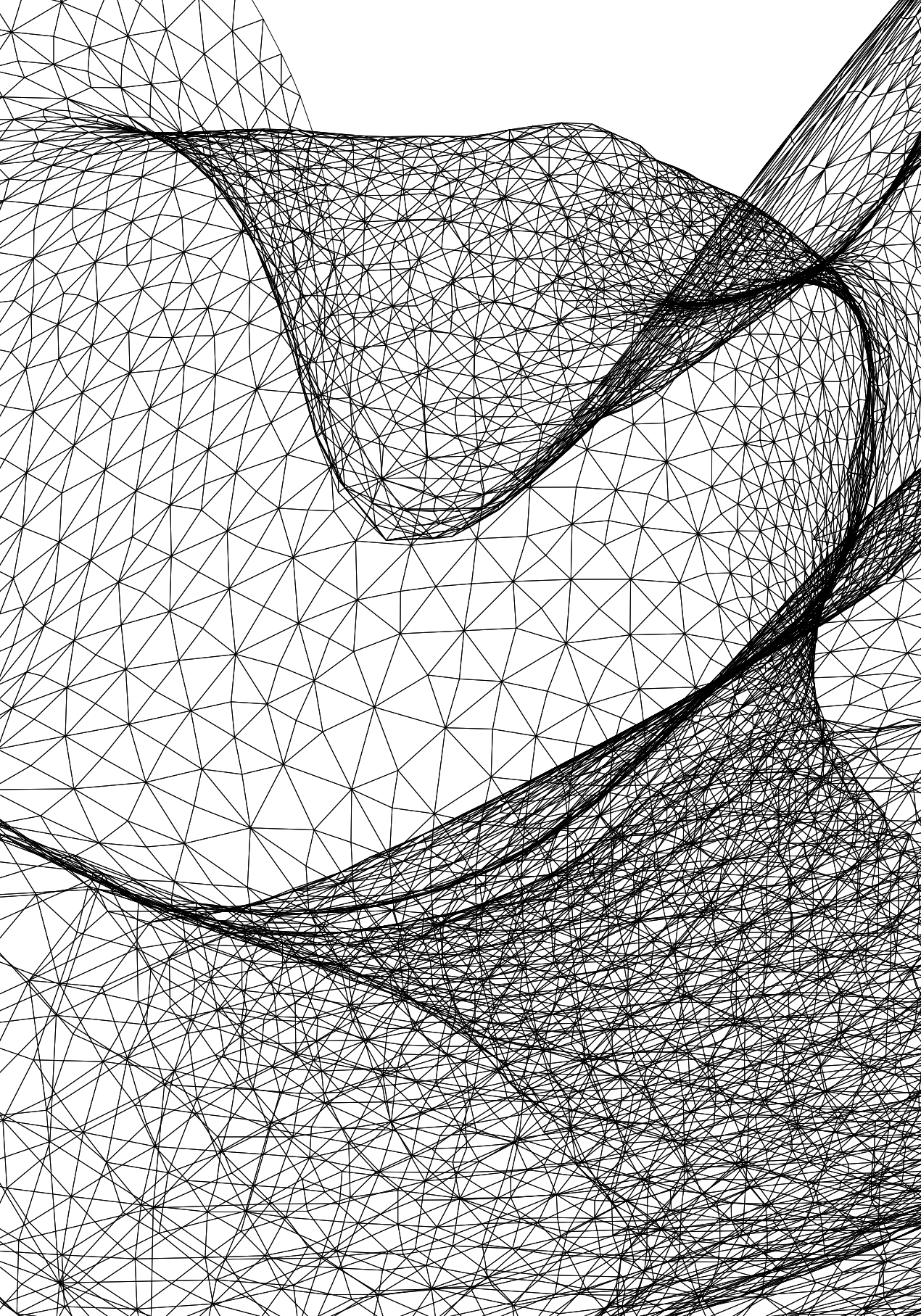
Z dzisiejszej perspektywy wizje zawarte na płycie *The Man-Machine* dotyczące „na wpół ludzkich istot” trzeba ocenić jako trafne. W ciągu trzydziestu lat ludzkość uczyniła wiele, by na wielu poziomach połączyć się z wytworami własnej techniki⁷⁷.

Teoria japońskiego pioniera robotyki Masahiro Moriego, głosząca, że na widok humanoidalnego robota przypominającego do złudzenia (w 98 procentach) człowieka ludzie odczuwają wyraźny dyskomfort i trudny do wyjaśnienia lęk, musi skłaniać do zastanowienia. „Dolina niesamowitości” wskazująca miejsce na wykresie, które wyznacza mo-

77 D. BUCKLEY: *Kraftwerk. Publikation*. Przeł. M. SZYMAŃSKI. Poznań, Rebis, 2013, s. 176.

ment gwałtownego spadku sympatii widza do człekokształtnych robotów, jest tylko jednym z przykładów szczególnego stosunku człowieka do własnych wytworów technologicznych. Ten, kto na żywo widział Hiroshiego Ishiguro i Geminoida, którego stworzył on na własne podobieństwo, jego robotyczną kopię, ten doskonale wie, o czym mowa. Ten, kto nie miał takiej okazji, Geminoida zobaczyć może w sieci⁷⁸. W istocie – nie budzi on we mnie ciepłych uczuć, nie jest to jednak powód, by tego rodzaju symboliczne wytwory epoki posthumanizmu i transhumanizmu traktować z przesadną rezerwą lub żywić obawy, że wkrótce zajmą one nasze miejsce.

78 Zob. <http://www.geminoid.jp/en/index.html> [data dostępu: 4.06.2015].



An abstract wireframe graphic of a hand, rendered in black lines on a white background. The hand is shown from the wrist up, with fingers slightly curled. The wireframe is composed of many small, interconnected triangles, creating a mesh-like structure that follows the contours of the hand. The lines are thin and black, and the overall effect is a technical, almost architectural representation of a human form.

Część II

Medialny świat
hybryd i hybrydyzacji

Rozdział 2

Teoretyczne aspekty współczesnej kultury i sztuki jako zjawisk hybrydycznych

W roku 2005 w austriackim Linzu odbywała się kolejna edycja najważniejszego na świecie festiwalu poświęconego sztuce nowych mediów – Ars Electronica. Dodajmy, że Ars Electronica to nie tylko konkurs i pokazy tego, co najważniejsze w szeroko rozumianej sztuce mediów, ale też wydarzenie, które dotyczy znacznie szerszych problemów naszych czasów, co wyraża dookreślająca go formuła: „Festiwal Sztuki, Technologii i Społeczeństwa”. Ten odbywający się od 1979 roku festiwal w roku 1989 po raz pierwszy użył hasła przewodniego (wtedy brzmiało ono następująco: *In the Network of Systems*), co stało się normą w kolejnych edycjach. Ta w roku 2014 odbywała się pod hasłem *C...What It Takes to Change*¹, w przeszłości organizatorzy starali się problematyzować coroczne spotkania artystów i teoretyków sztuki elektronicznej, proponując pewne pojęcia kluczowe dla stanu kultury i sztuki danego czasu. Przywołuję kilka z nich: *Virtual Worlds* (1990), *Genetic Art – Artificial Life* (1993), *Infowar* (1998), *Code – The Language of Our Time* (2003), *Goodby Privacy* (2007), *Human Nature* (2009), *Total Recall*.

1 Tytułowe „C” to obszerny zbiór pojęć w języku angielskim rozpoczynających się na tę literę: kreatywność, katalizatory, społeczeństwo, kolaboracja, komunikacja, konkurencja, kryzys, chaos, wspólnota, kultura, kapitał, obywatele, kod, copyright, krytycyzm, Chiny, cyberprzestrzeń, kumulacja, kulminacja, poznanie, korelacja, cybersztuka, cookies.

Evolution of Memory (2013). Były one odpowiedzią na wiodące zagadnienia współczesności, ale też próbą wskazywania obszarów, które stać się będą problemami kluczowymi w przyszłości.

Tak też stało się we wspomnianym roku 2005, kiedy hasło przewodnie brzmiało: *Hybrid – Living in Paradox*. Było ono odpowiedzią na wzrastające zainteresowanie hybrydami, procesami hybrydyzacji oraz hybrydycznością zarówno w kulturze oraz sztuce, jak i nauce oraz technologii. Najbardziej lapidarnie wyrazili to dyrektorzy artystyczni festiwalu Gerfried Stocker i Christine Schöpf, pisząc, że „Hybryda jest sygnaturą naszego wieku”². Rozwijając swoją myśl, dodawali oni:

Kulturowa historia hybrydyzacji, od hodowli i krzyżówek roślin oraz zwierząt, mechanicznych, elektrycznych i cyfrowych symulacji i replikacji natury, do obecnej arogancji inżynierii genetycznej, była zawsze także wyrazem odwiecznej ludzkiej tęsknoty, by przekraczać i modyfikować ograniczenia natury³.

Media cyfrowe, zwłaszcza zaś sztuka nowych mediów cyfrowych, z natury rzeczy są obszarem, w którym dominują rozmaite formy hybrydyczności i procesy hybrydyzacji, bowiem ich geneza tkwi w różnorodnych związkach sztuki oraz technologii, wzajemnym przenikaniu się i współkształtowaniu tych dwóch sfer ludzkiej aktywności. Szczególnym wyrazem związków zachodzących pomiędzy światem technologii i sztuki jest bio art jako *sui generis* rodzaj sztuki hybrydycznej. Ta zaś jest konsekwencją kształtowania się rzeczywistości bio-technologicznej, która wyrasta z synergii biologiczno-technologicznej. *Bios* oraz *techne* w czasach posthumanizmu i transhumanizmu splatają się ze sobą, tworząc syntetyczny zestaw, który, będąc hybrydą, jest dziś jednocześnie czymś, chciałoby się rzec, naturalnym. Warto zatem zastanowić się nad tym, czym są hybrydy, jak przebiegają procesy hybrydyzacji, co to znaczy, że pewne artefakty i zjawiska mają naturę hybrydyczną we współczesnej kulturze.

2 G. STOCKER, C. SCHÖPF: *Hybrid – Living in Paradox*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005, s. 10.

O tamtej edycji festiwalu w Linzu pisałem w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: *Hybrydalna rzeczywistość. Pamiętnik z Ars Electronica 2005*. „Opcje” 2005, nr 4, s. 77–81.

3 G. STOCKER, C. SCHÖPF: *Hybrid – Living in Paradox*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 10.

Biologiczne korzenie hybrydyczności odsyłają nas do zjawiska krzyżowania się dwóch różnych ras, gatunków, odmian albo rodzajów, w wyniku czego powstawać mogą zwierzęce bastardy wewnątrzgatunkowe, międzygatunkowe lub międzyrodzajowe. Mieszaniec (łac. *hibrid*) dziedziczy zatem cechy obu rodziców, ale stanowi samodzielny byt, autonomiczny i jedyny w swoim rodzaju. Lygrysy, jagliony, zebryny, wilczaki, żubronie to tylko niektóre z licznych hybryd zwierzęcych powstałych najczęściej w sposób niekontrolowany przez człowieka. Wspomnijmy tylko, że szczególnym przypadkiem hybrydyczności są chimery, czyli organizmy zbudowane (za sprawą ingerencji ludzkiej, choć nie zawsze tak musi być) z komórek różniących się genetycznie.

Biologiczne źródła zjawiska hybrydyczności są o tyle ważne, że we współczesnej sztuce, przede wszystkim w tym jej obszarze, który zwykło się określać mianem sztuki hybrydycznej, wszelkie biologiczne konteksty są niezmiernie istotne, co wyraża się w działaniach związanych ze sztuką transgeniczną, genetyczną, bio artem czy eksperymentami w ramach Artificial Life. Ale zjawisko hybrydy i hybrydyczności od dłuższego już czasu stało się swego rodzaju narzędziem do opisu zjawisk odgrywających ważną rolę w kształtowaniu się współczesnej kultury, która, z jednej strony, jest zdominowana przez rozwój nowych technologii, w tym nowych mediów cyfrowych, z drugiej natomiast strony bardzo silnie stara się zrewidować biologiczne determinanty człowieka. Samo pojęcie adaptowane i wykorzystywane jest w tak różnych sferach jak polityka, ekonomia, socjologia czy gospodarka – będąc poręcznym narzędziem w procesie diagnozowania świata, który w wymiarze kulturowym w coraz większym stopniu przybiera postać mieszanej rzeczywistości integrującej elementy wirtualne/niematerialne (związane z cyberprzestrzenią) oraz fizyczne/materialne. Cyberkultura tworzona przez sieciowe społeczeństwo ze swej istoty ma naturę hybrydyczną, ta zaś wyraża się na różnych poziomach: od ontologii i epistemologii, przez nową perspektywę antropologiczną oraz kwestie tożsamościowe, aż po dylematy etyczne i moralne. Cyberkultura to rodzaj procesu, stawiania się, dynamicznego funkcjonowania w świecie przepływów (treści,

koncepcji, artefaktów), które powodują, iż zakorzenienie wypierane jest przez nieustanną kulturową deterytorializację⁴.

Hybrydyczność w epoce, w której nie tylko w sztuce, ale i innych przejawach życia społecznego dominują rozmaite sposoby aktywności zawierające elementy powtórzeń i krzyżowania się pewnych jakości, takich jak miks i remiks, reenactment, multimedializm, intermedializm, transmedializm, Augmented Reality, Mixed Reality, hipertekstualizm i hipermedializm – przybiera różne formy. Perspektywa konwergencyjna, jaką proponuje Henry Jenkins, skłania go do najbardziej ogólnej definicji zjawiska hybrydowości mówiącej, że to „wchłanianie i transformowanie przez jedną przestrzeń kulturową elementów innej”⁵, co on odnosi przede wszystkim do sytuacji, w której kultury lokalne internalizują („czynią je własnymi”) treści zwesternizowane. A zatem procesy hybrydyzacji są w dużej mierze efektem globalizującego się świata, w którym, co prawda, pożądane są postawy manifestujące przywiązanie do lokalności, ale w coraz większym stopniu to globalnie zorganizowane społeczeństwo sieciowe jest dominującym modelem, jaki preferowany jest zarówno przez wspólnoty korporacyjne, jak i pozostałe rzesze obywateli. Trafnie podsumowuje to Ryszard Kluszczyński, kreśląc następujący scenariusz:

Globalnie zorganizowany świat może także przybrać, co skądinąd wydaje się najbardziej prawdopodobne, postać wielowymiarowej konstrukcji hybrydycznej, w której formy jednostkowej ekspresji nosiłyby w sobie nieuchronne piętno społeczno-kulturowych znaczeń, a interesy korporacyjne odnajdowałyby formy kompromisu z innymi, często wrogimi sobie dążeniami⁶.

Świetnym przykładem tego typu badań – które w założeniu są interdyscyplinarne i gromadzą naukowców zajmujących się problema-

4 Por. N. PAPASTERGIADIS: *Hybridity and Ambivalence. Places and Flows in Contemporary Art and Culture*. „Theory, Culture & Society” 2005, vol. 22, nr 4, s. 39–64.

5 H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007, s. 254.

6 R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Historie hybrydyzacji. Sztuka (multi)mediów wobec procesów globalizacji kultury*. W: *Kultura w czasach globalizacji*. Red. M. JACYNO, A. JAWŁOWSKA, M. KEMPNY. Warszawa, Wydawnictwo Instytut Filozofii i Socjologii PAN, 2004, s. 278.

tyką nauki, polityki i kultury – jest publikacja zbiorowa zatytułowana *Hybridity and Its Discontent*⁷. We wprowadzeniu do tego tomu jego redaktorzy – Annie E. Coombes i Avtar Brah⁸ – zarysowują problemy poruszane przez kilkunastu autorów, którzy podejmują szerokie spektrum zagadnień rozpatrywanych z perspektywy krytycyzmu kulturowego. Badane są zatem różne przejawy hybrydyczności jako fenomenu międzykulturowego i multikulturowego, relacje seksualne pomiędzy różnymi rasowo grupami społecznymi, zapożyczenia i wymiana w sztuce oraz muzyce, powstawanie nowych tożsamości w wyniku globalnych zmian kulturowych oraz modyfikacji kapitału. Sporo uwagi poświęcono także kulturowym translacjom, studiom postkolonialnym, a także inżynierii przyszłości, czyli genetycznej kartografii, dyskursom naukowym, rekonfiguracjom, jakim podlegają rasy, społeczności, i poczucie przynależności narodowej oraz religijnej.

Ta wyliczanka może wydawać się chaotycznym zbiorem bardzo różnorodnych i nieprzystających do siebie problemów, ale okazuje się, że to właśnie koncept hybryd, hybrydyczności i hybrydyzacji może stanowić rodzaj klucza do ich zrozumienia. Nie chodzi przy tym o poszukiwanie prostych analogii w świecie biologicznych hybryd, albo posługiwanie się terminologią nauk biologicznych wyłącznie jako rodzajem metaforycznego metajęzyka do opisu fenomenów socjokulturowych, co raczej o metodologiczną aplikację pewnych założeń z obszaru biologii do badań kulturowych, artystycznych i społecznych. W każdym z tych obszarów procesy hybrydyzacji przebiegają w sobie właściwy sposób, jednocześnie dostrzec można pewne wspólne mechanizmy regulujące postępujące przemiany, które najczęściej zmierzają w kierunku osiągnięcia homeostazy. Osiąganie stałości w ramach różnych systemów (może to być aktywność kulturowa określonych grup społecznych, czy też formowanie się nowych tendencji w sztuce wykorzystującej nowe media i technologie), ich

7 Tytuł ten nawiązuje do Freudowskiej „kultury jako źródła cierpień”, chociaż angielski tytuł książki Sigmunda Freuda brzmi *Civilization and Its Discontents*, a w niemieckim oryginale (*Das Unbehagen in der Kultur*), chodzi o „brak zadowolenia w kulturze” albo „brak upodobania do kultury”.

8 Zob. A.E. COOMBES, A. BRAH: *Introduction: the Conundrum of „Mixing”*. W: *Hybridity and Its Discontents. Politics. Science. Culture*. Eds. A.E. COOMBES, A. BRAH. London, New York, Routledge, 2000, s. 1–16.

samoregulacja oraz wewnętrzna spójność jest czymś często zaskakującym, jeśli pamiętamy o tym, że hybrydy powstają z elementów heterogenicznych. Niejednorodność i zróżnicowanie elementów zamiast powodować działanie odśrodkowe, raczej działają integrująco, w efekcie każda hybryda może być także rozpatrywana jako specyficzny rodzaj amalgamatu.

Chociaż obecnie bardzo często mówimy o hybrydyczności, o wiele rzadziej zastanawiamy się nad różnymi jej wariantami i wymiarami. Warto przyjrzeć się taksonomii zaproponowanej przez Stevena G. Yao⁹, który, odwołując się do terminologii z zakresu nauk biologicznych, przedstawił kilka podstawowych typów hybrydyzacji, aby następnie zastosować je w bardzo interesujący sposób do analizy azjatycko-amerykańskiej poezji w duchu studiów postkolonialnych i postetnicznych. Yao przedstawił pięć kategorii: „krzyżowe zapłodnienie” zachodzi wtedy, gdy elementy albo cechy różnych tradycji spotykają się po to, by generować nowe możliwości i znaczenia w jednej bądź drugiej kulturze; „mimikra” dotyczy łączenia komponentów z różnych kultur, ale specyfika jednej kultury jest tutaj wyraźnie podporządkowana logice innej, co można uznać za wyraz ewolucyjnej strategii konkurencyjności; „szczepienie” to stosunkowo powierzchowny sposób hybrydyzacji, który polega na wykorzystaniu przez twórcę specyficznych dla danej kultury obrazów bądź znaków bez istotnego przetworzenia i zmiany ich ekspresji; „przeszczep” odnosi się do sytuacji, kiedy następuje wyraźne włączenie „obcych” elementów w tkankę dominującego operacyjnie medium danego dzieła; wreszcie „mutacja” polega na identyfikowaniu ekspresywnych strategii, które zmieniają logikę wcześniej ustanowionych reguł przez gospodarza, zmuszając go do redefinicji swoich podstawowych pojęć i koncepcji w ramach systemu kulturowego/lingwistycznego. Wydaje się, że opisane przez te kategorie strategie hybrydyzacji można z powodzeniem zastosować do analizy bardzo różnych fenomenów kulturowych i artystycznych, same pojęcia mogą stanowić rodzaj punktów odniesienia dla wielu praktyk świadomie bądź nieświadomie stosowanych przez artystów czy też aktywnych twórców kultury.

Skąd bierze się potrzeba praktyk hybrydyzacyjnych we współczesnej kulturze i sztuce? Czy tylko z opisywanego po wielokroć (przez postmodernistycznych i ponowoczesnych komentatorów) stanu współczesnego świata, w którym dominuje wyczerpanie źródeł oryginalności i niepowtarzalności, a w konsekwencji dominacja teorii i praktyki powtórzeń, przywłaszczeń, remiksów, operowania resztkami, niekończącego się recyklingu? Wydaje się, że strategie hybrydyzacyjne w wielu obszarach ludzkiej aktywności są poszukiwaniem nowych jakości i wartości tworzonych na bazie wcześniej niedostrzeganych możliwości mieszania często odległych (na pierwszy rzut oka) od siebie elementów. Néstor García Canclini proponuje taką definicję tego zjawiska:

Rozumiem hybrydyzację jako socjokulturowy proces, w którym odrębne struktury lub procesy, wcześniej istniejące jako odmienne formy, łączone są w celu tworzenia nowych struktur, obiektów i praktyk. Warto jednak odnotować, że tak zwane struktury dyskretnie były wynikiem wcześniejszych hybrydyzacji, a zatem nie mogą być uznane za elementy czystego pochodzenia¹⁰.

Stwierdzenie to jest o tyle brzemiennie w skutkach, że może prowadzić do konkluzji, iż hybrydyczność to po prostu naturalny stan kultury, a hybrydyzacja (hybrydyzowanie jako strategia) to podstawowa cecha aktywności kulturowych.

Hybrydy i hybrydyczność można rozpatrywać z wielu perspektyw: antropologicznej, ontologicznej, tożsamościowej i etycznej. Ta pierwsza odnosi się do postawy człowieka (i człowieczeństwa) wobec technologicznych i naukowych wyzwań związanych z postępującą digitalizacją rzeczywistości. Dyskurs (post)antropologiczny korzystający z zaplecza teoretycznego posthumanizmu i transhumanizmu w szczególnie sposób akcentuje konieczność przeformułowania koncepcji jednostki jako integralnej całości, która dzisiaj może być w rozmaity sposób wspomagana przez wewnętrzne i zewnętrzne „oprzyrządowanie” technologiczne, które jest konsekwencją rozwoju nauki. Postczłowiek – według transhumanistów – jest hybrydyczną istotą

10 N.G. CANCLINI: *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 1995, s. xxv.

wspomagana na wielu poziomach za pomocą inżynierii genetycznej, sztucznej inteligencji, rozmaitych implantów, protetyki, przeszczepianych narządów czy leków nootropowych. Figura cyborga czy symborga (usieczionego organizmu) przestała obecnie być wyłącznie domeną cyberpunkowych fikcji, staje się ona rzeczywistością, czego dowodem mogą być eksperymenty naukowe Kevina Warwicka czy strategie estetyczne i artystyczne Stelarc'a. Cyborgizacja człowieka jest faktem, zaś cyborg to modelowa hybryda (cybernetyczny organizm powstaje jako symbiotyczne połączenie elementów organicznych i cybernetycznych).

I bez tych „dodatków” – jak twierdzi Derrick de Kerckhove – „Człowiek jest pierwszą hybrydą. Połączenie umysłu i materii, porozumiewanie się umysłu z ciałem i *vice versa*: ludzkość jest w stanie permanentnej hybrydyzacji dokonującej się świadomie i nieświadomie”¹¹. Fragmentacja i rekombinacja odbywają się na podstawowym poziomie genów, atomów i bitów – to nieustanne samplowanie biologiczne i kulturowe. Zresztą terminologia muzyczna (miks i remiks oraz kultura remiksu teoretycznie opisana przez Lawrence'a Lessiga) oraz muzyka mogą być dobrym polem odniesień dla poszukiwania teoretycznych ram kultury i sztuki hybrydycznej – przypomnijmy tylko takie hybrydy muzyczne jak trzeci nurt, jazz-rock, fusion, world music, muzyka elektroakustyczna, afro-rock, mashup.

Człowiek jako hybryda w cyfrowym świecie zwielokrotnia swoją hybrydyczną tożsamość, bowiem pojedyncze „ja” multiplikuje się w zwielokrotnioną postać „ja”, które w zależności od okoliczności może prezentować siebie (albo być prezentowane przez innych) w wielu postaciach, zachowując przy tym integralność własnej podmiotowości. Przywołajmy w tym miejscu koncepcję „persony cyfrowej” zaproponowaną przez Rogera Clarke'a na początku lat 90. W tamtym, i nie tylko tamtym, czasie funkcjonowało szereg określeń podobnych, takich jak „wirtualna tożsamość”, „epers” („electronic persona”), „Cyber-I” („cybernetyczne ja”), „data double” („wtórnik danych”) czy „dividual” („digitalna indywidualność”), ale to termin Clarke'a wydaje się być najbardziej trafny. Nawiązując do Jungow-

11 D. DE KERCKHOVE: *Hybrid Elements of a Re-mix Culture*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 14.

skiego rozumienia „persony”, będącej rodzajem maski, którą nakłada człowiek w celu adaptacji do obowiązującego modelu kulturowego i oczekiwań społecznych, Clarke definiuje „personę cyfrową” jako „publiczny model osobowości oparty na danych i konstytuowany przez wykonywane transakcje, wykorzystywany jako pełnomocnik tej osoby”¹². Koncepcja ta rozwijana była przez ostatnie dwadzieścia lat w kolejnych publikacjach autora w kontekście zjawiska hybrydyzacji we współczesnej technokulturze¹³, by w efekcie przybrać swoją dojrzałą postać w ostatnim z cyklu tekstów poświęconych temu zagadnieniu. Przywołuję tylko typologię zaproponowaną przez Clarke’a, który wyróżnia siedem kategorii „cyfrowej osoby”: persona nieformalna (oparta na ludzkiej percepcji), persona formalna (skonstruowana na podstawie akumulacji ustrukturyzowanych danych), persona projektowana (kontrolowany indywidualnie obraz samego siebie, jaki persona przekazuje innym), persona narzucona (kontrolowana przez kogoś lub coś innego niż jednostkowa wola), persona pasywna (nie posługująca się danymi), persona aktywna (posługuje się danymi oraz softwarę’ami), persona publiczna (to taka, która jest powszechnie znana z racji swojej pozycji albo jest postacią archetypiczną)¹⁴.

Perspektywę (post)antropologiczną można uzupełnić perspektywą tożsamościową, która uwzględniać powinna zarówno konsekwencje wynikające z mutacji ciała biologicznego wspomaganego nowymi technologiami, jak i rozszerzeń (augmentacji) oraz rzutowania (delegacji) własnej podmiotowości na przykład na awatary występujące w naszym imieniu w cyberprzestrzeni. Poczucie własnej integralności i podmiotowości ulega daleko idącym przeobrażeniom, nie wystarczy powiedzieć, że dominować zaczynają „płynne tożsamości”, bowiem

12 R. CLARKE: *The Digital Persona and Its Application to Data Surveillance*. <http://www.rogerclarke.com/dv/DigPersona.html> [data dostępu: 1.11.2014]. Dodajmy, że w oryginale mamy określenie „proxy”, które tłumaczę jako „pełnomocnik”, ale w oczywisty sposób kojarzyć je można także z „serwerem proxy”, czyli serwerem pośredniczącym, to znaczy rodzajem oprogramowania, które dokonuje pewnych operacji w imieniu użytkownika.

13 Zob. R. CLARKE: *Human-Artifact Hybridisation: Forms and Consequences*. <http://www.rogerclarke.com/sos/HAHO505.html> [data dostępu: 2.10.2014] oraz IDEM: *Hybridity – Elements of a Theory*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 30–36.

14 R. CLARKE: *Persona Missing, Feared Drowned: The Digital Persona Concept, Two Decades Later*. <http://www.rogerclarke.com/10/DP12.html> [data dostępu: 2.10.2014].

funkcjonowanie na przecięciu dwóch światów (wirtualnego i fizycznego), a właściwie w jednym – holistycznie postrzeganej rzeczywistości wirtualno-materialnej, określa nasze poczucie tożsamości. Zamiast „indywidualności” możemy zatem mówić o „multi-widualności”, którym to określeniem posługuje się Massimo Canevacci, używający także nieprzekładalnego na język polski określenia „hybridities”¹⁵. Multimodalne „ja” tworzy tożsamość hybrydyczną. Zwracając uwagę na biologiczno-mitologiczne źródła konceptu hybrydy (z jednej strony mamy bowiem konotacje genetyczne, z drugiej zaś, pamięć o mitologicznych sfinksach, harpiach czy chimerach), warto dodać jeszcze kolejne kręgi odniesień, o których należy pamiętać, rozpatrując współczesną kulturę jako zjawisko hybrydyczne. To kwestie mechanizmów czy sposobów hybrydyzowania treści, artefaktów czy działań przybierających formę synkretycznych całości łączących często sprzeczne poglądy, idee oraz zasady. Obok tak częstego dziś synkretyzmu kulturowego wymienić wypada również eklektyzm jako częste w sztuce najnowszej zjawisko opierające się na mechanizmach kompilacyjnych, najczęściej oceniane jako wtórne, nieoryginalne mieszanie rozmaitych stylów, prądów i potyk twórczych.

Myśląc o źródłach procesów hybrydyzacyjnych we współczesnej kulturze i sztuce, można poszukiwać teoretycznych podstaw tych procesów także wśród teorii, które odegrały istotną rolę w budowaniu swego rodzaju fundamentów dla nowoczesnego dyskursu dotyczącego coraz bardziej złożonych relacji w obrębie sztuki i humanistyki. Jednym z takich pól jest Bachtinowska koncepcja polifoniczności i dialogiczności zwłaszcza, która podkreśla, że każde dzieło (Michaił Bachtin odnosił to do literatury, ale można te przekonania ekstrapolować także na inne dziedziny sztuki) uwikłane jest w rodzaj przepisywania tradycji, nawiązywania do wcześniejszych praktyk, które w efekcie wyklucza estetyczną „czystość” konkretnego dzieła, siłą rzeczy stającego się formą „nieczystą”, hybrydyczną¹⁶. Do Bachtina nawiązuje Melanie

15 M. CANEVACCI: *Hybridities. Syncretic Culture – Diasporic Subjectivities – Hybrid Identities*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 64–69.

16 Zob. M. BACHTIN: *Problemy literatury i estetyki*. Przeł. W. GRAJEWSKI. Warszawa, Czytelnik, 1982.

Puff, która zastanawia się nad kolejną perspektywą spojrzenia na hybrydyczność w kontekście etyki „hybrydycznych tożsamości”.

W sztuce i humanistyce złożoność hybryd jest charakterystyczna dla mieszanych form kulturowych, które były przedmiotem badań studiów postkolonialnych w latach 80. Punktem wyjścia wielu teorii w tej dziedzinie, ale też w innych obszarach badawczych, było podejście Michaiła Bachtina, który w swoich pracach poświęconych karnawalizacji i teorii powieści zdefiniował dialogiczność jako multiplikację wielu głosów w obrębie symultaniczności różnych języków społecznych mieszających się w ramach hegemonicznego dyskursu¹⁷.

Przyjrzyjmy się jeszcze jednej perspektywie, którą można nazwać ontologiczną, bowiem dotyczy ona hybrydycznej rzeczywistości powstałej na skutek mieszania się tego, co materialne i fizyczne, z tym, co immaterialne i wirtualne. Nowa ontologia nie tylko aktualizuje spotkanie tych dwóch sfer w jednej domenie wirtualno-materialnej, ale opiera się też na spotkaniach biologii z technologią. Hybrydyczna rzeczywistość obecnie to ten podstawowy spłot, dlatego używam formuły bio-techno-logia, bowiem to logos ma za zadanie opisać rzeczywistość biologiczno-technologiczną jako zintegrowane środowisko naturalne, które, będąc tworem hybrydycznym, daje nam poczucie bezpiecznego funkcjonowania w świecie wielowymiarowym. Jak pisze Ollivier Dyens:

Hybrydyczna rzeczywistość uniemożliwia ograniczenie rzeczywistości wyłącznie do jej biologicznego wymiaru. Ale przede wszystkim w jej ramach nie ma możliwości ustanowienia granic, obrzeży i ograniczeń. W rzeczywistości hybrydycznej wszystko się miesza, wikła, łączy ze sobą, wszystko jest skontaminowane, nic nie jest jasno zdefiniowane. Ponadto hybrydowa rzeczywistość wyraża potrzebę przemyślenia i zweryfikowania pojęcia człowieczeństwa. W hybrydycznej rzeczywistości jesteśmy niczym więcej niż aparatami działającymi pod przewodnictwem dynamicznych procesów (zwanymi ewolucją), które rozciągają się poza nas¹⁸.

17 M. PUFF: *Acting in the Interstices. Thoughts on an Ethic of Hybrid Identity*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 56.

18 O. DYENS: *Hybrid Reality*. W: *Hybrid – Living in Paradox...*, s. 47–48. Warto zapoznać się z książką tego autora, w której prezentuje on wizję ewolucji człowieka zdominowanej przez technologię, ta zaś w efekcie wyraża się w metaforycznej formule „metal i ciało”. Zob. O. DYENS: *Metal + Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001.

Jesteśmy hybrydami żyjącymi pośród innych hybryd w rzeczywistości, która ma naturę hybrydyczną, hybrydyzacja zaś to jedna z głównych praktyk kulturowych i artystycznych naszych czasów. Brzmi to być może nieco dziwacznie, może nieco złowieszczo, może też budzić tęsknotę za czasami, w których hybrydy były czymś wyjątkowym, a nie powszechnie obecnym. Te czasy już jednak nie wrócą, a my musimy się z tym pogodzić.

Rozdział 3

Nowe media i sztuka nowych mediów w epoce postcyfrowej

Dyskusja o nowych mediach ma bardzo długą historię, można wręcz powiedzieć, że doświadczenia związane z tworzeniem i używaniem nowych mediów oraz refleksja nad nimi należą do starego (czy też tradycyjnego) dyskursu medioznawczego. Domenico Quaranta pisze efektownie, że „Sztuka Nowych Mediów przypomina mitologicznego Feniksa: wszyscy wiedzą, że istnieje, ale nikt nie wie, gdzie się znajduje”¹. Wytrawni badacze mediów, Alexander R. Galloway, Eugene Thacker i McKenzie Wark, być może znudzeni niekończącymi się sporami dotyczącymi na przykład kwestii definiowania nowych mediów, prowokacyjnie proponują zatem byśmy porzucili te rozmyślenia.

Nie mówmy już dłużej o nowych mediach – jak byśmy wszystko o nich wiedzieli, tak jak o starych mediach. Zamiast tego spróbujmy myśleć o mediach i mediacji jak o *konceptualnych ideach*, które posiadają swoje własne prawa².

Sami autorzy być może nie dostrzegają, że niejako bezwiednie nawiązują tym samym do Marshalla McLuhana, który swoją tetradą

1 D. QUARANTA: *Beyond New Media Art*. Brescia, LINK Editions, 2013, s. 31.

2 A.R. GALLOWAY, E. THACKER, M. WARK: *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediations*. Chicago, London, The University of Chicago Press, 2014, s. 2.

„praw mediów”, ujętą w formę pytań dotyczących skutków działania techniki i artefaktów medialnych, wieńczył wieloletnie badania. Jednocześnie zakładał, że mają one zastosowanie do wszelkich ludzkich wytworów, co czyniło niejako z teorii mediów „naukę pierwszą” epoki zdominowanej przez elektroniczne środki komunikacji. Dziś rzecz jasna musimy dokonać korekty i zastąpić elektroniczne środki – cyfrowymi, ale sens tej myślowej konstrukcji pozostaje w mocy.

Media i mediacja jako konceptualne idee wcale nie zwalniają nas z konieczności pytań o nowe media. Nie tylko dlatego, że stale pojawiają się nowe nowe media, ale także z tego powodu, iż stare (i nowe) nowe media w ostatnich kilku latach skutecznie tworzą podstawy dla ukonstytuowania się nowego etapu rozwoju środowiska mediów, które należy nazwać epoką postmediów. Mówiąc najkrócej – to zaawansowana forma powszechnej adaptacji i internalizacji mediów cyfrowych w dojrzałych i rozwiniętych strukturach społeczeństwa sieciowego, przy czym jego istota jest funkcją wykorzystania nowych mediów jako narzędzi komunikowania, ale i tworzenia technologicznej oraz konceptualnej bazy dla funkcjonowania cyberkultury.

Powiedzmy od razu, że wyrażany niejednokrotnie pogląd³ – iż podstawową dystynkcją między starymi a nowymi mediami jest kwestia przejścia od tradycyjnych form opierających na się analogowym fundamencie ontologicznym do cyfrowych (binarnych) form zapisu, czyli w pewnym sensie od materialności starych nośników (i mediów) do immaterialności wyrażanej w postaci algorytmicznych kodów będących reprezentacjami numerycznymi – jest tylko wstępnym rozpoznaniem jednego z wielu aspektów różnicujących stare i nowe formacje

3 Zob. jeden z wielu przykładów takich poglądów: N. GANE, D. BEER: *New Media. The Key Concepts*. Oxford, New York, Berg, s. 6. Tytułowe „kluczowe pojęcia” prezentowane przez autorów tej interesującej publikacji to: sieć, informacja, interfejs, archiwum, interaktywność i symulacja. Przywołuję je, bowiem w dalszych częściach książki jeszcze niejednokrotnie będą pojawiać się tego typu zestawienia i typologie ujmujące specyfikę i szczególne własności nowych mediów. W pewnym sensie to owe „konceptualne idee” fundują bazową terminologię czy też pojęcia będące narzędziami myślowymi, bez których nie sposób w fortunny sposób opisywać świat nowych mediów, czyli epokę cyfrową. Rozpatrując ją przez pryzmat tych sześciu pojęć, autorzy wprowadzają pewien porządek, jednocześnie jednak musimy mieć świadomość, że takie wybory są właściwie zawsze zawężeniem (być może koniecznym z metodologicznego punktu widzenia) pola obserwacji całości zjawisk w obszarze świata mediów.

medialne. Przypomnijmy, że chociaż w Manovichowskiej⁴ wykładni nowych mediów reprezentacja numeryczna traktowana jest jako podstawowa i niezbędna cecha wszystkich obiektów nowomiedialnych, zarówno tych od podstaw tworzonych za pośrednictwem cyfrowych narzędzi, jak i tych skonwertowanych ze źródeł analogowych i przybierających postać digitalną w „cyfrowej postprodukcji”, to jednak autor ten jednocześnie wielokrotnie pokazuje jak, na przykład kino, czy też raczej film (nie ten z epoki po przełomie digitalnym, ale film jako medium) antycypuje wiele cech mediów cyfrowych. Czyż kadr filmowy albo, inaczej, tysiące defilujących kadrów nie mogą bowiem być traktowane jako rodzaj jednostek dyskretnych – analogicznie do kodu binarnego będącego fundamentem zapisu cyfrowego?

Wprowadzenie do wiedzy na temat mediów cyfrowych można zatem traktować jako fundament wiedzy o nowych mediach oraz sztuce nowych mediów wyrastającej z ducha technologicznej zmiany, jaka dokonuje się za sprawą ekspansji digitalności. Ta zaś określa brzegowe współczynniki charakteryzujące cyfrowo zapisywane informacje, czyli determinuje język komputerowy jako uniwersalny kod, który czyni z komputera metamedium. Ten metamedialny charakter komputera wyraża się w jego możliwości symulowania działania wszystkich innych mediów, dlatego też mówimy o hipermedialnych własnościach komputera jako aparatu metamedialnego. Tony Feldman lapidarnie, ale też trafnie wymienia pięć kluczowych cech cyfrowej informacji, które w sposób wyrazisty opisują szczególne cechy informacji cyfrowej: to manipulowalność (zdolność do nieskończonej liczby przekształceń), sieciowość (dane mogą być używane i wymieniane przez dużą liczbę użytkowników jednocześnie), gęstość (duże pakiety informacji można ulokować w bardzo małej fizycznej przestrzeni), ściśli-

4 Zob. L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006, s. 92. W interesującej książce *Deux ex machina* poświęconej „nowym mediom jako projektowi poznawczemu” Rafał Maciąg pisze: „»Nowe media« oznaczają tutaj technologię, której podstawą jest maszyna stworzona według konceptu teoretycznego Alana Mathisona Turinga, opisanego przez niego w sławnym artykule z roku 1936 pt. *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem*. Konstrukcyjne rozpracowanie tej maszyny zawiera raport Johna von Neumanna z roku 1945 pt. *First Draft of a Report on the EDVAC*”. R. MACIĄG: *Deus ex machina. Nowe media i ich projekt poznawczy*. Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012, s. 129.

wość (to szczególna zdolność do kompresji danych), neutralność (za-
pis informacji ma wymiar absolutnie obiektywny)⁵.

Nowe media ufundowane na cyfrowych podstawach stają się narzędziami wykorzystywanymi przez artystów – zjawisko sztuki nowych mediów to fenomen rozwijający się od około pięćdziesięciu lat, ale dopiero od połowy lat 90. to określenie zaczyna być powszechnie używane, zaś wyznaczenie historycznych ram dla tego zjawiska jest już o wiele bardziej problematyczne. Wiąże się to z bardzo różnymi, czasami całkowicie sprzecznymi ze sobą ujęciami definicyjnymi zarówno nowych mediów, jak i sztuki nowych mediów. W szerokim ujęciu to wszystkie działania artystyczne, w których wykorzystuje się nowe technologie medialne (od razu pojawia się w tym momencie pytanie o kategorię „nowości”). Z jednej strony, możemy zastosować jak najszersze kryteria i, stosując perspektywę archeologii mediów, wskazywać na pojawienie się mediów technicznych na początku dziewiętnastego stulecia (dagerotypia, fotografia), z drugiej, możemy posłużyć się bardziej zawężającym ujęciem, które utożsamia nowe media sztuki z mediami cyfrowymi, a gdzieś po środku jeszcze można umiejscowić szereg takich zjawisk jak sztuka światła i sztuka kinetyczna czy też sztuka multimedialna lat 60.⁶. To rzecz jasna tylko bardzo ogólne konteksty. Mówiąc o sztuce nowych mediów, w odniesieniu do dnia dzisiejszego, najczęściej pojawiają się takie jej rodzaje jak sztuka cyfrowa, interaktywna, robotyczna, net art, animacje komputerowe, grafika komputerowa, bio art, sztuka generatywna, software art, sztuka wirtualna, muzyka digitalna – to tylko bardzo skromne, dosyć przypadkowe zestawienie w żaden sposób nie pretendujące do systematycznego ujęcia. Tym bardziej że kategorie stosowane do tworzenia typologii i podziałów najczęściej są płynne i niestałe, tak jak media niestałe i zmienne stanowią istotny fragment kontynentu sztuki nowych mediów.

5 T. FELDMAN: *Introduction to Digital Media*. London, New York, Routledge, 1997, s. 5–9.

6 Można i te ramy zakwestionować, co uczynili autorzy tomu zbiorowego, w którym nowe media rozpatrywane są przez pryzmat zmian technologicznych i społecznych, jakie dokonały się w latach 1740–1915, bowiem „okres ten ma kluczowe znaczenie dla tego, jak media elektroniczne i cyfrowe uzyskały takie znaczenie, jakie mają obecnie”. Zob. G.B. PINGREE, L. GITELMAN: *Introduction: What's New About New Media*. W: *New Media, 1740–1915*. Eds. L. GITELMAN, G.B. PINGREE. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003, s. XII.

Ryszard Kluszczyński dokonał bodaj najpełniejszego jak dotąd zestawienia „paradygmatycznych właściwości” nowych mediów, opierając się na wielu propozycjach, które pojawiały się w przeszłości w tekstach licznych teoretyków (m.in. Lwa Manovicha, Derricka de Kerckhove’a, Tony’ego Feldmana, Heide Hagebölling, Nicholas’a Gane’a i Davida Beera, Terry’ego Flewa). Lista ta nie powinna być stosowana w całości do konkretnego medium, które może być charakteryzowane przez kilka wybranych cech z całego zestawu, jednocześnie stanowi ona fundament dla definiowania sztuki nowych mediów i poszukiwania ich odrębności w konfrontacji ze sztuką współczesną, która mediami się posługuje jako koniecznymi środkami wyrazu, ale stanowi rodzaj całości, z której wyodrębniamy szczególny rodzaj działań określanych mianem sztuki nowych mediów. Oto rozbudowane zestawienie dokonane przez Kluszczyńskiego:

Techniczny charakter, reprezentacja numeryczna, wirtualność, modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie kulturowe, telekomunikacyjność, telematyczność, autonomiczność, cyfrowość, interaktywność, hipertekstualność, rozproszenie, wirtualność, informacyjność, sieciowość, nielinearność i orientacja przestrzenna, hipermedialność, nawigacyjność, strukturalne otwarcie, indywidualizacja doświadczenia, hybrydyczność, interfejs, symulacja, archiwum, kolektywna inteligencja, konwergencja, cyberprzestrzeń, partycypacja, komputerowa wszechobecność. Powinniśmy dodać jeszcze do nich, tytułem logicznego uzupełnienia, bazę danych jako fundament cyfrowego archiwum oraz cybertekst jako dopełnienie zarówno tej ostatniej, jak i hipertekstu – wszystkie wspólnie stanowią one bowiem podstawowe formy organizacji informacji w kontekście nowych mediów⁷.

Wydaje się, że ta rozbudowana lista powinna być traktowana jako podstawowy punkt odniesienia dla definiowania nowych mediów.

Susan Morris⁸ przywołuje kilka zasadniczych kontekstów, w jakich może być rozpatrywana sztuka nowych mediów. Cytowany przez nią

7 R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Paradygmat sztuk nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85, s. 198.

8 S. MORRIS: *Museums & New Media Art*. A Research Report Commissioned by The Rockefeller Foundation, 2001. http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf [data dostępu: 15.07.2015].

David Ross wskazuje na analogię z zoo, w którym są żywe zwierzęta. To być może metaforyczne ujęcie, bardziej funkcjonalne wydaje się porównanie z awangardowym ruchem Fluxus, który eksponował dzieła typu *time-based* zawierające element nieprzewidywalności. Możemy porównać sztukę nowych mediów do wideo jako medium ekranowego, również o naturze *time-based*, ale jednocześnie różniące się tym od dzieł nowomiedialnych, że jego natura wyraża się w skończoności⁹. Możemy wreszcie odwołać się do sztuki konceptualnej, w której zdecydowanie ważniejszy jest przekaz aniżeli forma dzieła. Możemy też wskazać na kilka podstawowych typów sztuki nowych mediów: net art, wirtualna rzeczywistość, robotyka i agenci (w odniesieniu do programowania komputerowego), sztuczne formy życia, sztuka cyfrowa. Podstawowe pojęcia charakteryzujące sztukę nowych mediów to: płynność, niematerialność, „żywotność”, zmienność, powtarzalność, łączność, interaktywność, obliczalność, przypadkowość. Różne typy działań nowomiedialnych najczęściej przybierają postać plurimediów, czyli są wynikiem integracji i kombinacji w jednym dziele więcej niż jednego medium.

Wydaje się, że moment, w którym rozpatruję kwestie sztuki nowych mediów, jest szczególny z powodu coraz silniejszych tendencji do opisywania obecnej fazy rozwoju współczesnej technokultury jako zjawiska eksponującego zagadnienia postmedialności¹⁰. Moment przejścia od teorii mediów do teorii postmediów wyznacza ramy mojej refleksji w tych rozważaniach, które w istocie dotyczą formowania

9 Dodajmy, że nie jest to przekonywująca dyferencjacja w kontekście poetyki zapętleń wielu realizacji wideo.

10 Terminu „postmedia” używam tutaj bez związku ze stosowaniem tego pojęcia w kontekście praktyk fotograficznych określanych mianem postmedializmu. Jednym z najbardziej znanych przedstawicieli tego nurtu w Polsce jest Stefan Wojnecki, który tak definiuje istotę tego zjawiska: „Fotografia postmedialna jest fotografią poza byciem medium. Nie funkcjonuje więc jako środek przekazu, nie służy do przekazywania obrazu świata. Fotografia uwolniona od tej tradycyjnej roli zwraca się ku sobie, doświadcza własnych problemów. Nie chodzi o cechy medialne, właściwe dla fotografii konwencjonalnej. Fotografia postmedialna ujawnia swoje własne cechy pozamedialne poprzez siebie samą”. s. WOJNECKI: *Fotografia postmedialna*. http://www.galeriaff.infocentrum.com/2002/wojnec/sw_p.html [data dostępu: 15.07.2015]. Dodajmy, że Wojnecki, podkreślając znaczenie uwalniania się fotografii od tradycyjnie jej przypisanej funkcji „środka przekazu” i eksponowaniu problemów fotografii jako medium obrazowania świata, wpisuje się w ten nurt, który traktuje fotografię także jako medium eksplorujące swoją własną naturę.

się paradygmatu hybrydycznych postmediów jako kolejnej fazy rozwoju zarówno nowych mediów, jak i sztuki nowych mediów, które z natury swojej przybierają formy hybrydyczne. Czy zatem możemy mówić o sztuce nowych mediów w czasie przeszłym? Czy jest to zjawisko w pewnym sensie zamknięte, czy tylko dotknięte pewnym kryzysem związanym z trudnościami dotyczącymi samoidentyfikacji artystów oraz problemami krytyków i teoretyków starających się zakreślić ramy rozpoznawania i klasyfikowania nowych zjawisk z obszaru sztuki technologicznej jako sztuki nowych mediów? Te pytania są istotne dla moich dalszych rozważań.

Choć posłużenie się formułą kryzysu, tak często wykorzystywaną w refleksji nie tylko dotyczącej współczesnej sztuki, może wydawać się zabiegiem problematycznym, to jednak pozwala oddawać nastroje pewnej części znawców tych zagadnień. Jednym z nich jest Geert Lovink, który w książce *Zero Comments* rozpoczyna swoje rozważania dotyczące „kryzysu sztuki nowych mediów” od przywołania opinii wyrażonej przez Andreasa Broeckmanna, dyrektora artystycznego berlińskiego transmediale w roku 2006, który stwierdził, iż „sztuka mediów już nie istnieje”¹¹. Kiedy wspominam tamtą edycję transmediale, to mogę tylko przywołać własne wrażenia sprzed prawie dziesięciu lat:

Bywanie na europejskich festiwalach poświęconych sztuce nowych mediów, i szerzej zjawiskom cyberkultury, wiąże się często z doświadczeniami ambiwalentnymi. Oto bowiem będąc na jednej z najważniejszych tego typu imprez po raz kolejny odczuwam brak zjawisk wyjątkowych, nowatorskich, takich, które w momencie kontaktu z nimi zapisują się nie tylko w krótkotrwałej pamięci, ale pozostawiają trwałe ślady, osadzają się głębiej, dają poczucie obcowania ze zjawiskami wykraczającymi poza jednorazowość danej ekspozycji, takimi, które będą żyły dłużej aniżeli pamięć o nich w pofestiwalowych relacjach i notach biograficznych ich twórców [...]. Niestety tych wrażeń brakuje, pogłębia się raczej wrażenie impasu, powtarzalności, swego rodzaju „poprawności technologicznej” i braku odkrywczości zarazem¹².

11 A. MEDOSCH: *Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed*. <http://www.mazine.ws/node/230> [data dostępu: 16.07.2015].

12 P. ZAWOJSKI: *Transmedialny szum pofestiwalowy*. „artPapier” 2006, nr 7. <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=9&artykul=195> [data dostępu: 16.07.2015].

Prześledźmy zatem tok rozumowania Lovinka prezentującego diagnozę, którą stawia „z bólem serca”, ale jest ona oparta na tezie konstatującej zanikanie sztuki nowych mediów, które autor opisuje jako „przejściową, hybrydyczną formę sztuki, multidyscyplinarną chmurę mikro-praktyk”¹³. Jej początków można upatrywać w końcu lat 80., co wiązało się m.in. z rozwojem komputerów osobistych, sztuką postindustrialną, aktywizmem społecznym, generalnie związana ona była z kulturą wizualną jako dominującym obszarem, w którym poszukiwano nowych form artystycznego wyrazu i nowych standardów wykorzystania powstających technologii w celu kształtowania nieznanych wcześniej form ekspresji artystycznej. „Dzieła sztuki nowych mediów są formami, które poszukują formy” – pisze Lovink¹⁴, ale po krótkim okresie ich ekspansji dostrzec można cztery zasadnicze przejawy stagnacji wyrażającej się w: eksplorowaniu technologii dla niej samej, wkraczaniu sztuki nowych mediów w obręb istniejących już i zinstytucjonalizowanych form praktyk artystycznych, odchodzeniu wielu młodych twórców do sektora komercyjnego (projektowanie gier komputerowych, profesjonalne studia animacji, profesje związane z programowaniem) i wreszcie przechodzenie twórców do sektora kreatywnego (Creative Industries – CI), stanowiącego tę część rynku, która związana jest z działalnością gospodarczą powiązaną zarówno z kulturą, jak i z technologią, łączącą aktywność artystyczną z przedsiębiorczością.

Początek nowego stulecia to dynamiczny rozwój kultury opartej na technologiach cyfrowych (cyberkultury), jednocześnie jednak dokonuje się zauważalny spadek jakości i dynamiki rozwoju sztuki nowych mediów. Pojawiają się też oznaki swego rodzaju zagubienia i problematycznych transformacji kryteriów opisu oraz klasyfikacji konkretnych zjawisk z obszaru sztuki nowych mediów, czego wyrazem może być dyskusja wokół zmieniających się kryteriów definiowania sztuki interaktywnej – jednym z kluczowych zjawisk sztuki nowomomedial-

13 G. LOVINK: *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*. London, New York, Routledge, 2007, s. 41.

14 Ibidem, s. 44.

nej w latach 90.¹⁵. Innym zjawiskiem jest „scjentyzacja sztuki”, która z jednej strony stanowi o integracji różnych środowisk (twórców, naukowców, badaczy, filozofów etc.), z drugiej zaś pokazuje, że dziś, po latach doświadczeń i eksperymentów, widać wyraźnie, iż artyści tak naprawdę niewiele mają do zaoferowania naukowcom. Okazuje się też, że stary dwubiegunowy podział („dwie kultury”) na teoretyków i praktyków wcale się nie skończył. Pisał o tym z perspektywy projektanta gier, ale też ich teoretyka, Chris Crawford, podkreślając, że drogi programistów i artystów bardzo często się rozchodzą, jeszcze bardziej zaś rozchodzą się drogi teoretyków i projektantów konkretnych rozwiązań wykorzystywanych w grach¹⁶. To tylko jeden z możliwych przykładów na nieustającą żywotność problemu „dwóch kultur”.

Pisząc o przejściowości sztuki nowych mediów, a jednocześnie jej hybrydyczności, należałoby wyznaczyć ramy bądź granice owego przejścia. Najprostszy schemat wyglądałby następująco: sztuka mediów – sztuka nowych mediów – sztuka postmediów. Teoria mediów i sztuki mediów w najszerszym ujęciu obejmuje właściwie wszystkie obszary działań artystycznych, także tych tradycyjnych, bowiem każdy rodzaj sztuki posługuje się jakimś medialnym wehikułem, a także nośnikiem, w którym materializują się konceptualne idee komunikowane przez artystów. Dematerializacja artefaktu czy też skrajna redukcja przedmiotowego kształtu dzieła nie odrzuca medium jako środka wyrazu – tak jak w minimalizmie może go radykalnie uprościć i ograniczyć, nie znaczy to jednak, że odrzuca ideę medium. Sztuka konceptualna (pojęciowa, postprzedmiotowa, zdematerializowana), proklamując wyższość idei/konceptu nad przedmiotem/artefaktem, także nie neguje medium, choć dezawuuje rzemiosło artystyczne i pragnie sprowadzić sztukę do czystych idei, wyrażanych jednakowoż za pomocą słowa jako medium. *Concept Art* Henry’ego Flynta (1961), *Conceptual Art* Sola LeWitta (1969), powstanie grupy Art & Language

15 Pisałem o tym w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010. Zob. też: E. ХУТАМО: *Trouble at the Interface 2.0. On the Identity Crisis of Interactive Art*. <http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> [data dostępu: 16.07.2015].

16 Zob. C. CRAWFORD: *The Art of Interactive Design. Euphonius and Illuminating Guide to Building Successful Software*. San Francisco, No Starch Press, 2003, s. 331–337.

(1969), wreszcie *Art After Philosophy* Josepha Kosutha (1969) to początek drogi, która w przyszłości doprowadzi do idei immateriałów Jeana-François Lyotarda oraz sztuki wirtualnej¹⁷.

Rozumienie teorii mediów zaprezentowane przez Arjena Muldera może być przykładem na to, jak uprawiano refleksję teoretyczną przed okresem, w którym dominującym problemem staje się kwestia postmediów zasadniczo zmieniających sytuację w polu teorii mediów, jak również sztuki nowych mediów. Jest to tradycyjne ujęcie historii myśli teoretycznej, którą można by wywodzić z fundamentów zbudowanych przez Marshalla McLuhana, uzupełnioną przez kontekst informacyjny i komunikacyjny związany z tradycją Claude E. Shannona oraz Gregory'ego Batesona, a także filozofią form symbolicznych zapoczątkowaną przez Ernsta Cassirera, a rozwijaną przez Susanne Langer. W duchu McLuhanowskim Mulder definiuje medium jako „technologiczne albo sztuczne przedłużenie zdolności ciała”¹⁸ nie tylko w wymiarze zmysłowym, ale czysto fizycznym. Jednocześnie także u niego pojawia się refleksja dotycząca końca monomediów i hybrydyzacji medialnej, w której nie chodzi już tylko o remediację starego w nowe, ale o hybrydyczne połączenie starego z nowym w celu uzyskania czegoś, czego dotąd nie było w takim kształcie, który jest świadomym efektem zabiegów hybrydyzacyjnych. Mulder zdaje sobie jednak sprawę, że jego praca stanowi rodzaj zamknięcia pewnego okresu refleksji nad mediami i dosłownie, w ostatnim akapicie książki, stwierdza, że w sytuacji, w której wszystkie media poddawane są remediacji za sprawą komputera, a ściślej rzecz biorąc software'u, teoria mediów, zwłaszcza zaś teoria nowych mediów, musi zmierzać w kierunku teorii soft-

17 Na temat sztuki konceptualnej zob. *Conceptual Art*. Eds. D. MARZONA, U. GROSENICK. Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo, 2005. Na temat znaczenia wystawy przygotowanej przez Lyotarda zob. *30 Years after „Les Immatériaux”*: *Art, Science, and Theory*. Eds. Y. HUI, A. BROECKMANN. Lüneburg, Meson Press, 2015. Sztukę wirtualną w systematyczny sposób prezentuje O. GRAU: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.

18 A. MULDER: *Understanding Media Theory*. Rotterdam, v2_/NAI Publishers, 2004, s. 15. Innym przykładem tradycyjnego i niezmiennie zawężonego (reprezentatywnego jednak dla pewnej tradycji badawczej) spojrzenia na teorię mediów może być książka Dana Laugheya, w której definiuje ją jako „sposób systematycznego myślenia o znaczeniu komunikacji”. D. LAUGHEY: *Key Themes in Media Theory*. New York, Open University Press, 2007, s. 4.

ware'u. „Językiem nowych mediów” bowiem nie jest język naturalny używany w komunikacji werbalnej, ale formalny język wykorzystujący kodowanie binarne. Dlatego teoretyczną wykładnią epoki postmediów powinna stać się teoria software'u jako rodzaj „nauki pierwszej” w obszarze refleksji teoretycznomedialnej.

Z tym tradycyjnym ujęciem teorii nowych mediów koresponduje ujęcie problematyki sztuki nowych mediów zaproponowane przez Michaela Rusha w książce wydanej w popularnej serii wydawnictwa Thames & Hudson *World of Art*. Wspominam o tym, bowiem w pewnym stopniu można ją potraktować jako wyraz optyki reprezentującej potoczne pojmowanie obecności nowych mediów w sztuce¹⁹. Choć w pierwszym wydaniu tej publikacji w tytule pojawia się określenie „sztuka końca xx wieku”, to autor szkicuje panoramę sztuki dwudziestowiecznej, tropiąc w niej najrozmaitsze przejawy nowomiedialności, która najogólniej rzecz biorąc, miałaby się wyrażać w tym wszystkim, co wiąże się z technologicznymi innowacjami adaptowanymi przez artystów. Mówiąc krótko – śledzi on pojawianie się nowych mediów (nowych technologii) w sztuce oraz nowych mediów sztuki, ale nie znaczy to, że mówi o sztuce nowych mediów. Przypomina się charakterystycznie zatytułowana książka Bożeny Kowalskiej opublikowanej trzydzieści lat temu: *Sztuka w poszukiwaniu mediów*²⁰, w której autorka zastanawiała się nad relacją medium – przesłanie, stawiając tezę, że nowe medium nigdy w sposób automatyczny nie niesie nowego przesłania. Ale jej praca poświęcona była nie tyle sztuce nowych mediów, ile, podobnie jak publikacja Rusha, nowym mediom pojawiającym się w sztuce, a nie sztuce nowych mediów. Mamy zatem w książce Rusha Duchampa, Cage'a i Fluxus, film awangardowy i kino eksperymentalne, multimedialny performans, video art oraz sztukę instalacji, zaś w ostatniej części sztukę cyfrową (komputerową, fotografię cyfrową, sztukę sieci, realizacje interaktywne, sztukę wirtualną)²¹. Czy jednak

19 M. RUSH: *New Media In Late 20th-Century Art*. London, New York, Thames & Hudson, 1999.

20 B. KOWALSKA: *Sztuka w poszukiwaniu mediów*. Warszawa, Wiedza Powszechna, 1985.

21 W drugim wydaniu tytuł ostatniego rozdziału zostanie nieznacznie zmieniony: zamiast *Digital Art* pojawia się *The Digital In Art*, ale stare błędy zostają. Tamás Waliczky konsekwentnie pozostaje „polskim artystą”. Zob. M. RUSH: *New Media In Art*. London, New York, Thames & Hudson, 2005, s. 224.

w istocie tytuł tego wydawnictwa jest właściwy? Pojawiają się wątpliwości, nie ulega jednak kwestii, że ten typ opisu sztuki nowych mediów jest rozpowszechniony, i to on w dużej mierze kształtuje opinię szerokich rzesz odbiorców współczesnej sztuki, dla których sztuka nowych mediów nie jest głównym polem zainteresowania, a tylko jednym z bardzo wielu fenomenów świata sztuki.

Warto w tym miejscu zastanowić się nad usytuowaniem sztuki nowych mediów w kontekście całościowo pojmowanego art world. Jednym z paradoksów naszych czasów jest fakt, iż ekspansja nowych mediów jako środków komunikacyjnych, narzędzi rozrywki, technologii zmieniających nasze funkcjonowanie w społeczeństwie sieciowym, jednym słowem powszechnie i globalnie wykorzystywanych – nie przekłada się na szerokie nimi zainteresowanie jako narzędzi wykorzystywanych przez współczesnych artystów. Z perspektywy licznych festiwali poświęconych temu rodzajowi działań można by wyrokować o szerokim zasięgu oddziaływania i zainteresowania sztuką nowych mediów wśród odbiorców sztuki. Wystarczy jednak tylko pojechać z Linzu (Ars Electronica) do Wenecji (Biennale), by uświadomić sobie, że nie tylko sztuka nowych mediów, ale szerzej rozumiana sztuka mediów wcale nie odgrywa w sztuce współczesnej roli wiodącej. W najbardziej skrajnych ujęciach bywa ona traktowana jako rodzaj getta czy też terytorium, do którego mają dostęp tylko wtajemniczeni odbiorcy, muszący wykazywać się przy tym zaawansowanymi kompetencjami technologicznymi, znakomicie radzący sobie z high-techem i narzędziami cyfrowymi.

Wzajemne relacje świata sztuki i świata sztuki nowych mediów są skomplikowane, ten pierwszy wcale nie jest tak otwarty na działania artystów nowych mediów, jak mogłoby się wydawać po obserwacji tego, w jaki sposób nowe media przenikają do innych sfer życia w czasach dominacji cyfrowości. Christiane Paul, znana kuratorka i autorka książki poświęconej sztuce digitalnej²², twierdzi, że rozpatrywanie zagadnień sztuki nowych mediów powinno dokonywać się za pomocą tych samych kryteriów, które stosujemy do sztuki tradycyjnej. Podaje przy tym przykład Lwa Manovicha analizującego obrazy 3D poprzez odwołanie do kwestii perspektywy i kreowania przestrzeni

22 C. PAUL: *Digital Art*. London, New York, Thames & Hudson, 2003.

w malarstwie. Kwestia kryteriów wykorzystywanych w ramach estetyki digitalnej i potrzeba odniesień do tradycyjnej estetyki odnosi się do problemów teoretycznych ujęć sztuki nowych mediów w dyskursie dotyczącym sztuki współczesnej. Sprawą fundamentalną jest jednak fakt, iż sztuka nowych mediów przez środowisko krytyków oraz wielu instytucji jest traktowana jako świat sam w sobie, niekompatybilny z art world. Píše Paul:

Sztuka nowych mediów podejmuje wiele tych samych tematów i zagadnień, które dyskutowane były w sztuce od wieków. Przywołajmy choćby kilka: budowanie tożsamości, reprezentacja, abstrakcja, realizm, etc. Wszystkie te kwestie są dyskutowane w mediach cyfrowych tak jak w innych rodzajach sztuki, to jest zdecydowanie kontynuowanie dialogu. Nie sądzę, by teoretycy i praktycy nowych mediów byli szczególnie winni temu, że nie tworzy się mostów, ale dostrzegam przeszkody, kiedy pojawia się konieczność włączenia takich rozważań w obręb dyskursu poświęconego współczesnej sztuce²³.

Wniosek jest prosty: należy pisać jedną historię sztuki, w której nie dochodzi do dualnego rozpadu na świat sztuki i świat sztuki nowych mediów, bowiem „jeśli media cyfrowe nie będą rozpatrywane w relacji do bardziej tradycyjnych form sztuki – będziemy tworzyć dwie różne historie sztuki”²⁴.

Nie znaczy to jednak, że tradycyjne narzędzia opisu i interpretacji sztuki nie powinny być wzbogacane przez nowe kategorie i pojęcia, będące naturalną konsekwencją pojawiania się fenomenów artystycznych, których z racji ich materiałowej, technologicznej bądź medialnej nowości nie sposób w fortunny sposób poddać analizie, wykorzystując stare narzędzia krytyczne i teoretyczne. Multimedialny wymiar sztuki nowych mediów projektuje takie samo podejście wieloaspektowe łączące tradycję badawczą z nowatorskimi ujęciami przedmiotu badań, jakim staje się obszar sztuki nowych mediów. Można odnieść wrażenie, że obecnie dyskusja nad metodologicznymi ramami dys-

23 A. DEKKER: *A Changing Aesthetics, or how to Define and Reflect on Digital Aesthetics. An Interview with Christiane Paul. W: Speculative Scenarios. Or what Will Happen to Digital Art in the (Near) Future*. Ed. A. DEKKER. Eindhoven, Baltan Laboratories, 2013, s. 19.

24 Ibidem, s. 20.

kursu poświęconego estetyce i teorii nowych mediów zdecydowanie osłabła – teoretycy i krytycy po prostu robią swoje, wielkie dyskusje, czy też proklamacje dotyczące konieczności tworzenia zupełnie nowych fundamentów teoretycznych dla opisu sztuki nowych mediów znane z lat 90. (i nieco późniejszego okresu) dziś nie toczą się zbyt intensywnie. Warto jednak przypomnieć, że opracowując podstawowe założenia jednej z pierwszych platform sieciowych prezentujących sztukę mediów – Media Art Net²⁵ – Rudolf Frieling i Dieter Daniels²⁶ zwracali uwagę na potrzebę stworzenia „szczególnej teorii”, która łączyłaby teorię sztuki, studia medialne i badanie technologii mediów. Jednocześnie procesualność, interaktywność i multimedialność, charakteryzujące sztukę mediów, zmuszają do posługiwania się formami multimedialnymi oraz hipermedialnymi w celu prezentacji samych dzieł w sieci. Narzucają też multi- i hipermedialną logikę tym, którzy tworzą dyskurs teoretyczny poświęcony sztuce (nowych) mediów.

Przekonanie o konieczności nie tylko teoretycznego proklamowania, ale i praktycznego zacieśniania związków pomiędzy sztuką nowych mediów i szeroko rozumianym art world – wcale nie musi być traktowane jako oczywistość czy też konieczność, co generalnie może się łączyć z problematycznością stosowania samego pojęcia „sztuka nowych mediów”. Domenico Quaranta uważa, że używanie tego określenia pogłębia tylko swego rodzaju alienację tego rodzaju twórczości ze świata sztuki pojmowanej jako pewna całość. Jego książka zatytułowana jest wszakże *Beyond New Media Art*²⁷, traktuje zaś w istocie o różnych przekroczeniach i wyjściu poza paradygmat sztuki nowych mediów w kierunku sztuki postmedialnej. Ale jednocześnie ważnym i eksponowanym wątkiem jego rozważań jest opozycja, którą za Lvem Manovichem²⁸ określa mianem „ładu Duchampa” i „ładu Turinga”. Ten pierwszy to świat galerii, muzeów, prestiżowych magazynów, zoriento-

25 <http://www.medienkunstnetz.de> [data dostępu: 16.07.2015].

26 R. FRIELING, D. DANIELS: *Medien Kunst Netz*. W: *Hybrid. Living in Paradox*. Hrsg. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2005, s. 400. Szerzej na temat tej platformy: P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura...*, s. 241–246.

27 D. QUARANTA: *Beyond New Media...*

28 Zob. L. MANOVICH: *The Death of Computer Art*. <http://rhizome.org/discuss/view/28877> [data dostępu: 16.07.2015].

wany jest na treść, staje się metaforą ludzkiej kondycji, jest „złożony”, tzn. wymaga rozumienia skomplikowanych kodów kulturowych, jest autoreferencyjny, ironiczny, postmodernistyczny. To po prostu świat sztuki współczesnej. „Łąd Turinga” to obszar zorientowany technologicznie, wyczulony na eksperyment, bliższy przemysłowi komputerowemu i oddalony od rynku sztuki – oto obszar sztuki nowych mediów, który nigdy nie stanie się integralną częścią całego rynku sztuki. Konwergencja tych dwóch światów nigdy nie nastąpi, tak przynajmniej sądził w roku 1997 Manovich. Quaranta łagodzi zdecydowanie takie podejście do owych dwóch światów, choć zasadniczo utrzymuje wyraźny podział na obszar sztuki współczesnej i sztuki nowych mediów, rozpatrując je w kolejnych częściach swojej książki jako fenomeny osobne, przy okazji chyba identyfikując się z przekonaniem wyrażonym przez Edwarda A. Shankena²⁹, że sztuka nowych mediów nigdy nie została zaakceptowana przez świat sztuki współczesnej, bowiem ta generalnie odrzuca modele wyjaśniające jej funkcjonowanie, które odwołują się do relacji pomiędzy sztuką, nauką i technologią.

Quaranta twierdzi, że samo używanie pojęcia „sztuka nowych mediów” jest obecnie wątpliwe, w czym przypomina sytuację sztuki wideo przedstawioną przez Davida Rossa – pierwszego kuratora zatrudnionego w muzeum (Everson Museum of Art w Nowym Jorku) w roku 1971. Ross w roku 2005 pisał:

Video art obecnie nie istnieje. To jest tymczasowa – prosta i wygodna kategoria. Ujmując inaczej problem – video art nie jest ruchem albo etykietą jakiejś wspólnej estetyki. To po prostu zestaw narzędzi zdolnych do wytwarzania niezwykłych dzieł sztuki³⁰.

Quaranta słusznie zwraca uwagę na to, że szczególne podkreślanie aspektu technologicznego i narzędziowego (nowe media jako nowe narzędzia) może spychać artystów i ich sztukę do swego rodzaju getta, które sami sobie tworzą, a postrzegane ono jest jako obszar zarezerwowany dla zdeterminowanych technologicznie twórców borykających się wyłącznie z materiałowymi komponentami dzieł, nie zaś z ich

29 E.A. SHANKEN: *Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon*. W: *MediaArtHistories*. Ed. O. GRAU. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007, s. 44–70.

30 Cyt. za: D. QUARANTA: *Beyond New Media...*, s. 32.

konceptualną i ideową zawartością. Mimo wszystko on sam skłania się do tezy, że używanie tego pojęcia jest wysoce problematyczne, tak jak tendencja do naturalnej integracji sztuki mediów ze światem sztuki współczesnej.

Jego własna próba zdefiniowania sztuki nowych mediów dotyczy zatem tego zjawiska jako „świata samego w sobie”, podkreślając przy tym, że jest to świat niezależny zarówno od współczesnej sztuki, jak i od art world. Nie należy przy tym eksponować czy też skupiać się na kwestiach technologii, bowiem aspekt socjologiczny jest o wiele bardziej istotny, to jak sytuujemy działania artystów w przestrzeni społecznej, w siatce odniesień do kulturowych wyznaczników współczesności.

Określenie sztuka nowych mediów – tak jak inne, które je poprzedzały, jak i te, które wcześniej czy później pojawiają się po nim – nie oznacza sztuki posługującej się technologiami cyfrowymi jako mediami sztuki; nie jest to gatunek artystyczny ani kategoria estetyczna; nie opisuje ruchu, nie jest awangardą. To, do czego odnosi się to określenie, to sztuka, która jest tworzona, dyskutowana, poddawana krytyce i postrzegana w specyficznym „świecie sztuki”, który będziemy nazywać „światem sztuki nowych mediów”³¹.

Mamy zatem dwa światy(?), pomiędzy którymi funkcjonują artyści muszący nieustannie legitymizować swoją obecność zarówno w jednym, jak i w drugim, przy czym świat współczesnej sztuki nie jest specjalnie zainteresowany sztuką nowych mediów, traktując ją jako zjawisko marginalne. Podzielając pogląd, przynajmniej do pewnego stopnia, że relacje pomiędzy tymi dwoma światami wymagają ponownego prześmyślenia, nie wydaje mi się jednocześnie, by sytuacja wyglądała tak dramatycznie, jak przedstawia ją Domenico Quaranta. Nie ulega wszak wątpliwości, że jeśli chodzi o refleksję na temat globalnie pojętej sztuki najnowszej, wykształciły się swego rodzaju specjalizacje, które w pewien sposób potwierdzają ów dychotomiczny podział. Piszący o zjawiskach z obszaru (sztuki) nowych mediów stanowią rodzaj zamkniętego środowiska, może nie sekty, ale pewnej sekcji w ramach współczesnej krytyki (i teorii) sztuki. I o ile specjalizacje zawodowe są czymś naturalnym, także w środowisku osób profesjonalnie zajmujących się ja-

31 Ibidem, s. 35.

kąś dyscypliną wiedzy, to wydaje się, że kontakty i wymiana myśli pomiędzy, na przykład, znawcami, krytykami czy historykami szeroko rozumianych sztuk plastycznych i chociażby filmoznawcami wydaje się czymś bardziej naturalnym aniżeli kontakty ze specjalistami „od nowych mediów”.

O ile bowiem procesy hybrydyzacji dokonują się w obszarze nowych mediów, to do takich konwergencyjnych praktyk zbliżających świat mainstreamu krytycznego i świat marginesu krytycznego, jaki tworzą piszący o nowych mediach, nie dochodzi. Należałoby raczej mówić o pogłębiającej się dywergencji, czyli różnicowaniu polegającym na wyraźnym rozdzielaniu pól aktywności wynikającej z całkowicie odmiennych przedmiotów zainteresowania. Opisuje to zjawisko Edward A. Shanken³², który odwołując się do własnych doświadczeń, szkicuje obraz dwóch środowisk, które tylko sporadycznie nawiązują ze sobą kontakt, bądź wchodzą w aktywny dialog. Do tego dochodzi społeczny wymiar funkcjonowania sztuki w ogóle: sztuka nowych mediów, na przykład fenomen sztuki interaktywnej, paradoksalnie, przeżywa kryzys nie tylko związany z samoidentyfikacją, ale i brakiem nowych wybitnych dokonań porównywalnych z klasycznymi dziełami Jeffreya Shawa, Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau, Davida Rokeby’ego, Lynn Hershman Leeson, Kena Feingolda, Luca Courchesne, Paula Sermona, Mirosława Rogali, Toshio Iwai, Masaki Fujihaty, by wymienić pierwsze z brzegu nazwiska. Jednocześnie mainstreamowy rynek sztuki ma się znakomicie, co niekoniecznie związane jest z jakością powstających dzieł, a raczej z doprowadzonymi do perfekcji marketingowej umiejętnościami sprzedawania współczesnej sztuki. Dodajmy przy tym, że kwestia możliwości, czy raczej niemożliwości, albo ograniczonej możliwości, sprzedaży dzieł nowomediálních wynikająca z ich materiałowej/immaterialnej natury – to zagadnienie domagające się osobnej refleksji.

Shanken wspomina organizowane i prowadzone przez siebie spotkanie w ramach Art Basel w 2010 roku. Spotkali się tam po raz

32 E.A. SHANKEN: *New Media, Art-Science, and Contemporary Art: Towards a Hybrid Discours?* „Artnodes. Journal on Art, Science and Technology” 2001, nr 1. <http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-shanken/artnodes-n11-shanken-eng> [data dostępu: 16.07.2015].

pierwszy Peter Weibel oraz Nicolas Bourriaud i to zdarzenie nabiera w oczach Shankena postać swego rodzaju symbolu. Weibel reprezentuje tutaj świat sztuki, a zwłaszcza teorii nowych mediów, bo dziś jest przede wszystkim prezesem i dyrektorem generalnym ZKM w Karlsruhe (od roku 1999), kuratorem, historykiem i teoretykiem mediów. Jego intensywna aktywność jako artysty należy już raczej do przeszłości – obejmuje okres od połowy lat 60. do końca lat 90., by w późniejszym okresie zdecydowanie osłabnąć. W tym czasie twórca posługiwał się najróżniejszymi mediami: tworzył w duchu expanded cinema filmy, prace wideo i eksperymentalne programy telewizyjne, performance wideo, wideoinstalacje, wideorzeźby, instalacje komputerowe, CD-ROM-y, prace interaktywne. Peter Weibel jest jedną z najważniejszych postaci świata (nowych) mediów niemalże od półwiecza, przez lata był dyrektorem artystycznym Ars Electronica, wykładał na uczelniach europejskich oraz amerykańskich, był autorem i współautorem kilku ważnych wystaw zorganizowanych w ZKM, takich jak „net_condition. Art and Global Media” (2000), „Future Cinema” (z Jeffreyem Shawem) (2002), „Iconoclash” (2002) i „Making Thing Public” (2005) – te dwie ostatnie organizował we współpracy z Bruno Latourem, „you_ser: The Century of the Consumer” (2007), „Sound Art. Sound as a Medium of Art” (2012). Jego dorobek krytyczny, teoretyczny oraz wydawniczy obejmuje setki publikacji, ale znany jest przede wszystkim w środowisku naukowców, badaczy, twórców i odbiorców zajmujących się sztuką mediów.

Kiedy mówimy o problemach obecności (bądź też niedostatecznej obecności) sztuki nowych mediów w art world, to warto zwrócić uwagę na inicjatywę Weibela i Hansa Beltinga, którzy w roku 2006 powołali do życia projekt Global Art and the Museum, będący próbą reakcji na konsekwencje wynikające z globalizacji oraz przełamanie dominującego dotychczas „euroamerykańskiego” punktu widzenia na sztukę współczesną. Ukazało się od tego czasu kilka publikacji, zorganizowana została ważna wystawa „The Global Contemporary. Art Worlds After 1989” (2011), regularnie odbywają się konferencje naukowe, wykłady – wszystkie te działania mają zmienić dotychczasowe postrzeganie świata sztuki w kontekście przemian związanych z globalizacją, ale jednocześnie prowadzą do symbolicznego zbliżenia różnych śro-

dowisk badawczych i krytycznych do tej pory funkcjonujących niejako osobno. Znaczenie nowych mediów w tych procesach przemiany art world w global art world można by analizować na wielu przykładach, wspomnijmy chociażby o pierwszej międzynarodowej instalacji satelitarnej *Good Morning, Mr. Orwell* (1984) Nam June Paika, będącej próbą wykorzystania telewizji satelitarnej do stworzenia dzieła o wymiarze globalnym. Połączenie w czasie rzeczywistym za pośrednictwem łączy satelitarnych Nowego Jorku, Paryża, Seulu i Kolonii w celu stworzenia projektu artystycznego, który mogło zobaczyć nawet 25 milionów widzów – było przedsięwzięciem pionierskim i antycypującym tendencje do postrzegania współczesnej sztuki w wymiarze jej globalnego funkcjonowania, ale także tworzenia społeczeństwa sieciowego³³.

Nicolas Bourriaud jest przede wszystkim twórcą głośnej koncepcji estetyki relacyjnej, autorem kilku książek tłumaczonych na kilkanaście języków, kuratorem, krytykiem sztuki współczesnej. Weibel i Bourriaud reprezentują dwa przeciwległe światy, chociaż i jeden, i drugi zasadniczo zajmuje się przecież sztuką najnowszą, to nigdy wcześniej nie spotkali się osobiście, co dla Shankena stanowi potwierdzenie, że Mainstream Contemporary Art (MCA) oraz New Media Art (NMA) w istocie funkcjonują obok siebie, praktycznie nie prowadząc ze sobą istotnego dialogu. Wydaje się zresztą, że stosunek obu stron nie jest symetryczny, bowiem w oczywisty sposób to reprezentanci „obozu nowych mediów” znacznie częściej przejawiają większą otwartość na to, co dzieje się w świecie współczesnej sztuki. Jeśli Nicolas Bourriaud wspomina o zmianach wywołanych nowymi technologiami, to pisze tak:

Zasadnicze skutki rewolucji informatycznej są widoczne u artystów, którzy nie wykorzystują komputerów. Natomiast ci, którzy wytwarzają obrazy „infograficzne”, manipulując fraktalami lub syntetyzując obrazy, wpadają w pułapkę ilustrowania. W najlepszym przypadku ich praca jest

33 Na znaczenie nowych mediów w kształtowaniu się „globalnego świata sztuki” zwraca uwagę H. BELTING: *Contemporary Art as Global Art. A Critical Estimate*. W: *The Global Art World. Audiences, Markets and Museums*. Eds. H. BELTING, A. BUDDENSIEG. Ostfildern, Hatje Cantz, 2009.

gadżetem lub symptomem, w najgorszym – symbolicznym przedstawieniem alienacji w medium informatycznym oraz ich własnej alienacji wymuszonej przez systemy produkcji³⁴.

W jego kolejnej książce – *Postproduction*³⁵ – ani raz nie pada nawet określenie nowe media, choć autor wspomina o kulturze DJ-skiej, ale tylko po to, by podkreślić, że opiera się ona na przywłaszczeniach i sprawnym poruszaniu w chaosie globalnej kultury, zaś w manifestie *Altermodern*³⁶, opublikowanym w związku z wystawą zorganizowaną w Tate Britain, której Bourriaud był kuratorem w roku 2009, proklamującym koniec postmodernizmu i czas wyłaniania się nowego modernizmu jako rekonfiguracji czasów globalizacji – próżno szukać jakichś nawiązań do problematyki sztuki nowych mediów. I choć sztukę altermodernistyczną, jak twierdzi, należy czytać jak hipertekst, który artyści nieustannie transkodują i w którym translacja informacji odbywa się pomiędzy różnymi formatami, to w gruncie rzeczy kwestie nowych mediów autora nie interesują. Poruszając się w siatce tradycyjnych odniesień (Greenberg, Guattarii, Deleuze, Lyotard, Althusser, Sloterdijk, etc.), w gruncie rzeczy całkowicie pomija on jakąkolwiek próbę odwołań do refleksji wykraczającej poza nurt tradycyjnego dyskursu teorii sztuki, co jest niezmiernie charakterystyczne dla przedstawicieli mainstreamowej refleksji na temat sztuki współczesnej. Jest zatem Duchamp, Beuys, Klein, Huyghe, Pollock, o których pisze się w kontekście altermodernizmu, będącego alternatywą wobec postmodernizmu czy też formacją post-postmodernistyczną.

Spotkanie zorganizowane przez Shankena oczywiście nie stanowiło jakiegoś przełomu, nie zaowocowało zasadniczą zmianą relacji pomiędzy dwoma obozami, można je raczej potraktować jako pewne odstępstwo od reguły polegającej na dosyć konsekwentnym poruszaniu się wyspecjalizowanych fachowców w ramach własnych obszarów zainteresowań. Pole sztuki nowych mediów musi zatem być

34 N. BOURRIAUD: *Estetyka relacyjna*. Przeł. Ł. BIAŁKOWSKI. Kraków, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, 2012, s. 103–104.

35 Zob. N. BOURRIAUD: *Postproduction. Culture as a Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York, Lukas & Sternberg, 2005.

36 N. BOURRIAUD: *Altermodern*. <http://pl.scribd.com/doc/29398878/Bourriaud-Altermodern#scribd> [data dostępu: 17.07.2015].

penetrowane przez krytyków i teoretyków sztuki nowych mediów i to oni, także poprzez rodzaj odcięcia się od świata sztuki współczesnej, definiują jej istotę, opisują zakres, wewnętrzne podziały, źródła, zajmują się interpretacją konkretnych dzieł, kierunków, nurtów, rodzajów. Początki sztuki nowych mediów dotychczas rozmaicie były wyznaczane. Zgadzam się z poglądem Ryszarda Kluszczyńskiego, że jej genezy należałoby upatrywać w sztuce cybernetycznej, zwłaszcza zaś w działaniach Nicolasa Schöffera od połowy lat 50. ubiegłego stulecia. Akceptuję też formułę „sztuki nowych mediów”, której używa autor i choć w tym miejscu ja sam nie dokonuję zamiany liczby pojedynczej na liczbę mnogą, to podzielam pogląd, że złożoność tego obszaru zjawisk domaga się takiego przesunięcia językowego³⁷. Przypomnijmy, iż wspomniany już Lev Manovich po opublikowaniu *Języka nowych mediów* przyznawał, że z pewnej perspektywy czasu uznaje, iż ten tytuł, niejako zaadaptowany z tradycji filmoznawczej, w której „język filmu” był wielokrotnie używany, należałoby zmienić na „języki nowych mediów”, bowiem owa filmoznawcza analogia nie oddaje w pełni złożoności i różnorodności form wypowiedzi artystów nowych mediów.

Sztuka cybernetyczna mocno zakorzeniona w sztuce kinetycznej zapoczątkowuje nurt sztuki nowomediowej, będącej historycznie pierwszym fenomenem sztuki technologicznej. Rzecz jasna sztuka zawsze posługiwała się różnymi technologiami służącymi kreacji artystycznej, teraz jednak nie chodzi już o bardzo szerokie rozumienie technologii jako zbioru określonych technik i metod realizacji jakiegoś wytworu, ale ściśle jej połączenie z technologiami medialnymi. Wewnętrzne zróżnicowanie i historycznie ukształtowane tendencje oraz rodzaje sztuki nowych mediów budzić mogą pytania o zasadność klasyfikacyjną tak różnych fenomenów w ramach jednego paradygmatu artystycznego. Każda z takich typologii obciążona jest zapewne grzechem niekompletności, bowiem nieustannie pojawiają się nowe technologie aplikowane przez artystów w obręb sztuki, jednocześnie może też wydawać się ujęciem zbyt szerokim, rozmywającym istotę

37 Zob. R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 161. Zob. też IDEM: *Paradygmat...*

rzeczy. Stephen Wilson³⁸, rozpatrując wzajemne relacje sztuki, nauki i technologii, wymienia ponad 80 wybranych technologii stosowanych przez artystów tylko w kontekście sztuki technologicznej (czy też technosztuki). Oczywiście nie chodzi o to, by uznać, że wykorzystanie konkretnej (nowej) technologii projektuje każdorazowo powstanie nowego rodzaju sztuki, ale o uzmysłowienie sobie ogromnej różnorodności i wielości strategii artystycznych konstytuujących paradygmat sztuk nowomediálních.

Ryszard Kluszczyński prezentuje w porządku linearnym kolejne „sztuki nowych mediów”, zaznaczając przy tym, że najlepszą formą ich wizualizacji byłaby „chmura nazw”. Zapewne najbardziej właściwym sposobem prezentacji sztuk nowych mediów byłoby zwizualizowanie ich w postaci graficznego przedstawienia przypominającego słynną *Intermedia Chart* Dicka Higginsa, czyli „dynamiczny socjogram” pokazujący „koncentryczne i zachodzące na siebie okręgi, które wydają się rozszerzać i kurczyć w stosunku do pojęcia »intermedialnych« ram je obejmujących”³⁹. Oto lista sporządzona przez Kluszczyńskiego:

sztuka cybernetyczna, sztuka wideosyntezy, Art & Technology, sztuka oscylograficzna, sztuka elektroniczna, sztuka holograficzna, sztuka telekomunikacyjna, sztuka cyfrowego wideo, sztuka laserowa, sztuka komputerowa, CD-ROM i DVD-ROM Art, animacja komputerowa, sztuka interaktywna, sztuka wirtualna, sztuka interaktywnej instalacji, sztuka cyfrowego environmentu, sztuka rzeczywistości poszerzonej, CAVE Art, sztuka generatywna, sztuka ewolucyjna, sztuka robotyczna, ASDII Art, sztuka gier wideo, sztuka mobilnych mediów, sztuka bio-cybernetyczna, sztuka mediów lokacyjnych, net art, www Art, software art, sztuka bio-robotyczna, sztuka mediów taktycznych⁴⁰.

Od razu mogą odezwać się głosy upominające się o takie choćby pojęcia jak: bio art, sztuka transgeniczna, sztuka genetyczna, Second Life art, machinima, sound (sonic, audio) art, digital music, mapping, poezja cybernetyczna, holopoezja, fikcja hipertekstowa, sztuka tele-

38 Por. S. WILSON: *Information Arts. Intersection of Art, Science and Technology*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2002.

39 D. HIGGINS: *Intermedia*. „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1, s. 50.

40 R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Paradygmat sztuk...*, s. 200.

matyczna, film interaktywny, live cinema, sztuka hybrydyczna, etc. Listę można byłoby z powodzeniem kontynuować, nie chodzi jednak o próbę jej zamknięcia czy poszerzania w nieskończoność.

Krzyżowanie się dwóch zasadniczych tendencji – sztuki mediów i technosztuki (w tym miejscu możemy potraktować to określenie nie jako szczególny przypadek sztuki nowych mediów, ale generalną tendencję, synonim nurtu Art & Technology) funduje najogólniejsze podstawy krystalizowania się sztuki nowomoedialnej, wcześniej określanej także mianem sztuki multimediów, sztuki cyfrowej czy też sztuki komputerowej. Mark Tribe i Reena Jana moment zdecydowanej autoidentyfikacji i wyodrębnienia upatrują w pojawieniu się net artu, czyli w połowie lat 90. ubiegłego stulecia. Jak piszą: „Net art odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu się ruchu sztuki nowych mediów, co nie oznacza, że to jedyny rodzaj nowomiedialnych praktyk artystycznych”⁴¹. Jednocześnie w ich książce, która prezentuje 37 projektów, zdecydowaną większość stanowią dzieła w różny sposób związane ze środowiskiem sieci. Mamy tutaj bardzo obszerną reprezentację różnych form net artu, wizualizacji danych w sieci, ASCII ART, haktywizmu, gier sieciowych, teleobecności, hipertekstu, prac algorytmicznych, projektów open source, software artu, Artificial Life, co stanowi wyraźne potwierdzenie ich przekonania o szczególnym znaczeniu Internetu w kształtowaniu się sztuki nowych mediów. Jednocześnie prowokuje to do polemicznego stanowiska, bowiem wydaje się, że jest to wybór, który nie oddaje szerokiej perspektywy i różnorodności świata nowych mediów. Nawet jeśli niektórzy z artystów omawianych prac realizowali i realizują różnorodne projekty, nie skupiając swojej uwagi wyłącznie na internecie jako medium i przestrzeni wystawienniczej jednocześnie.

Sam tytuł wstępu do tej publikacji wskazuje na fakt, że oto nastał czas „sztuki w epoce dystrybucji cyfrowej”, co podkreśla znaczenie dominującego dziś środka komunikacji i dyseminacji dzieł sztuki, jakim stał się Internet. Wypada się zgodzić z autorami, że sztuka nowych mediów to niejednorodny „ruch artystyczny”, który czerpie z różnych źródeł – od dadaizmu, pop artu, sztuki konceptualnej, po sztukę wi-

41 M. TRIBE, R. JANA: *New Media Art*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo, Taschen, 2006, s. 12.

deo – jednocześnie silne przekonanie, że wyłania się on dopiero pod koniec dwudziestego stulecia (co wynika z podkreślania dominującej roli sztuki związanej z Internetem), jest optyką dyskusyjną. Od początku lat 90. zauważyć możemy nasilające się próby opisu, klasyfikacji, budowania typologicznych rozróżnień – mówiąc krótko intensywnie rozwijają się krytyczne studia nad zjawiskami, które powstały o wiele wcześniej. Termin sztuka nowych mediów wchodzi do słownika krytyki artystycznej, i choć sama sztuka nowomediowa zostaje dostrzeżona przez świat sztuki, czego dowodem staje się obecność net artu podczas odbywających się w roku 1997 documenta x w Kassell, to jednak jej status, jako ważnego elementu współczesnej sceny artystycznej, wcale nie jest powszechnie akceptowany.

Już w tamtym czasie zaczynają się pojawiać głosy oznajmiające, że oto nadchodzi epoka postmediów, zatem zanim na dobre sztuka nowych mediów staje się powszechnie akceptowaną częścią sztuki współczesnej, krytycy i teoretycy zajmujący się tymi fenomenami wprowadzają do dyskursu krytycznego nowe pojęcie (postmedia), co zmusza do przemyślenia statusu nie do końca jeszcze ukonstytuowanego zjawiska. W roku 1990 Félix Guattari pisze krótki tekst zatytułowany *Towards a Post-Media Era*, który zostanie opublikowany dopiero w roku 1996⁴², w którym stawia tezę, że dotychczasowy reżim mediów masowych narzucających poglądy i sterujących zachowaniami masowych odbiorców zostanie przełamany przez możliwość wyboru określonych treści proponowanych użytkownikom mediów przez nowe systemy telematyczne oferujące widzom na przykład 50 kanałów telewizyjnych. Dziś zapewne brzmi to nieco naiwnie, ale to pierwszy tak wyraźny impuls opisujący nową sytuację, w której dominujące medium traci swoją pozycję jako hegemon jednokierunkowej (broadcastingowej) komunikacji.

42 Zob. F. GUATTARI: *Towards a Post-Media*. W: *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*. Eds. C. APPRICH, J.B. SLATER, A. ILES, O.L. SCHULTZ. Lüneburg, Post-Media Lab, Mute Books, 2013, s. 26–27. Domenico Quaranta przypomina, że już w roku 1994, a zatem zanim tekst Guattariego został opublikowany po raz pierwszy, Gianni Romano używał terminu postmedia, kiedy powołał do życia magazyn o tej samej nazwie. Zob. D. QUARANTA: *Beyond New Media...*, s. 221. Inne źródła podają, że magazyn ten w wersji sieciowej powstał w roku 1996 jako pierwszy włoski webzine poświęcony sztuce współczesnej. Zob. <http://www.manifesta.org/manifesta4/en/projects/artist1554.html> [data dostępu: 17.07.2015].

Wszystko to dotyczy sytuacji przed nastaniem epoki Internetu, chociaż w oparciu o doświadczenia związane zapewne z refleksją wywołaną pojawieniem się we Francji preinternetowego Minitela działającego już od roku 1982 za sprawą France Télécom i francuskiej poczty (La Poste). Połączenie telewizji, telematyki i informatyki to podstawa dla kształtowania się mediów postmasowych, które Guattari traktuje jako wejście w nową erę mediów. W jego poglądach dostrzec też można pewien rys politycznego zaangażowania wpływającego na takie rozumienie epoki postmediów, które wyrażałoby się w zwiększającej roli użytkowników w przełamywaniu monopolistycznej roli mediów masowych (by użyć terminologii dziś już w pewnym sensie anachronicznej).

To syndrom rodzenia się kultury partycypacyjnej, prosumenckiej, kolaboracyjnej, interakcyjnej – by przywołać tylko kilka pojęć opisujących zmiany wywołane rodzeniem się i kształtowaniem cyberkultury jako paradygmatu radykalnie przełamującego stare, „wertikalnie” ukształtowane modele funkcjonowania jednostek wobec hierarchicznego modelu sprowadzającego użytkowników mediów do kategorii dobrze zaprojektowanych konsumentów. Ów prefiks „post-” odnosi się zatem równocześnie do zmierzchu tradycyjnych mediów, ale i do nowego kierunku, w jakim zaczynają zmierzać nowe media. Ten kierunek wyznaczany jest przede wszystkim przez to wszystko, co przychodzi po ukształtowanych historycznie i ustabilizowanych przez tradycję mediach (także mediach sztuki). Te zaś w czasach digitalnej konwergencji tracą swoją autonomię jako zamknięte formy określone przez sztywne reguły wyznaczające rodzaj immanencji konkretnego medium na rzecz otwartości ufundowanej na bazie cyfrowej transkodowalności, która poszczególne, wyodrębnione media przekształca w polimedialne (i postmedialne) zestawy złożonych narzędzi hybrydycznych⁴³.

Epoka postmediów to czas hybryd, hybrydyzacji i hybrydyczności. Postmedia dekonstruują, ale i rekonstruują cyfrowo media funkcjonujące w epoce przedcyfrowej – to moment przesilenia związany z ko-

43 Wnikliwą analizę poglądów Guattariego odnośnie „epoki postmediów” przedstawiają M. GODDARD: *Félix and Alice in the Wonderland: The Encounter. Between Guattari and Berardi and the Post-Media Era*. W: *Provocative Alloys...*, s. 44–61 oraz G. GENOSKO: *The Promise of Post-Media*. W: *Provocative Alloys...*, s. 14–25.

niecznością przemyslenia medium jako podstawowej kategorii i punktu odniesienia dla teorii (nowych) mediów cyfrowych. Jeśli cyfrowa (r)ewolucja związana z emancypowaniem się, czy też raczej zawłaszczaniem wszelkich pól działania przez metamedialny komputer dokonała się, to należy skonstatować, że epoka mediów wkracza w fazę postmedialną, czego dowodem (oraz swego rodzaju mechanizmem napędzającym) mogą być rozmaite przejawy hybrydyzacji mediów. Postmedia to media hybrydyczne, być może zresztą ciągle jesteśmy przed fortunym sformułowaniem metodologicznego postulatu hybrydycznych badań nad nowymi mediami, który, korzystając z doświadczeń badań interdyscyplinarnych, mógłby zespolic w spójną całość inspiracje płynące z badań nad sztuką, nauką i technologią jako trzema fundamentami (przyszłej?) hybrydycznej nauki o postmediach. Prolegomena do takiej nauki formułowane są przez badaczy nowych mediów, którzy doceniając dotychczasową tradycję i rozpoznania poczynione w obszarze nauki o mediach, manifestują świadomość wyczerpania się pewnego paradygmatu badawczego i konieczności opisu oraz konceptualizacji dynamicznej sytuacji będącej konsekwencją ruchu od teorii mediów w stronę teorii postmediów.

Postmedia i sytuacja *postmedialna* – pisze Piotr Celiński – to media i kulturowo-społeczne systemy komunikacyjne poddane działaniu cyfrowej rekonstrukcji, w których tracą swoją dotychczasową tożsamość ontologiczną (techniczną), estetyczną i ideologiczną. Ich obecność we współczesnej kulturze w coraz większym stopniu opiera się już nie na ich faktycznej, materialnej sile sprawczej, lecz na kulturowym duchu i jego żywotności większej od trwałości rozwiązań technologicznych, które tego ducha ustanowiły i podtrzymywały w analogowych warunkach kultury masowej. W cyfrowych okolicznościach *medium* mierzyć się musi z dualizmem i hybrydycznością software/hardware w miejsce monolitu tradycyjnych form; płynnością i wymiennością języków i estetyk użytkowych – interfejsów⁴⁴.

Nie ulega wątpliwości, że jednym z najważniejszych czynników rekonstruujących media i konceptualizujących problem postmediów – jest tradycja upatrująca w uniwersalnej maszynie liczącej (czyli kom-

44 P. CELIŃSKI: *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013, s. 11.

puterze cyfrowym) podstawowy aparat metamedialny. To linia, którą można byłoby wyznaczyć od Alana M. Turinga, przez Johna von Neumanna, Alana Kaya, aż do Lva Manovicha. Tworzy ona fundament dla krytycznego przemyślenia wydajności poznawczej pojęcia „medium” (i „media”) w momencie przekraczania dominującego do pewnego momentu paradygmatu technik analogowych i zdecydowanej dominacji kodu cyfrowego. Zaznaczmy, że nie chodzi o prostą identyfikację postmedialności z dominującym obecnie paradygmatem mediów cyfrowych. Oczywiście kwestia ta domaga się szczegółowego omówienia, w tym miejscu powiedzmy tylko, że problem postmediów dlatego jest tak istotny dla dalszych rozważań, bowiem to ta faza rozwoju współczesnych technologii medialnych w sposób kluczowy charakteryzowana jest przez hybrydy, hybrydyzację i hybrydyczność. A zatem zamiast historycznych odniesień do kwestii multimedialności, polimedialności, transmedialności i hipermedialności w centrum dyskursu teoretycznomedialnego należy postawić hybrydyczną naturę (sztuki) nowych mediów.

Zgadzam się z rzeczowym i syntetycznym ujęciem problematyki postmediów zaprezentowanym przez Andreasa Broeckmanna⁴⁵, choć dodać też należy, że w jego tekście niezbyt wyraźnie wyeksponowane zostało rozróżnienie dotyczące postmediów i postmedium. Jego dwie podstawowe hipotezy dotyczą istnienia trzech różnych koncepcji postmediów oraz przekonania, że zachodzą pomiędzy nimi ciekawe interferencje, które mogą prowadzić do formułowania porównawczego dyskursu teoretycznego wskazującego na różnice, ale i pewne punkty wspólne. Po pierwsze, możemy mówić o „mediach postmasowych” (Félix Guattari, Howard Slater), po drugie, „postmedialnej kondycji sztuki współczesnej” (Rosalind Krauss, Nicolas Bourriaud), i po trzecie, postmediach jako mediach digitalnych (Peter Weibel, Lev Manovich, Domenico Quaranta). Tę pierwszą optykę już nieco przybliżyłem, ta druga, chociażby w wydaniu Rosalind Krauss⁴⁶, w niewielkim

45 Zob. A. BROECKMANN: „Postmedia” Discourses. A Working Paper.
<http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Postmedia+Discourses>
[data dostępu: 17.07.2015].

46 R. KRAUSS: *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition*.
New York, Thames & Hudson, 1999.

stopniu, o ile w ogóle, odnosi się do kwestii nowych mediów. Traktowany jako punkt odniesienia w dyskusji o postmediach niewielki esej Krauss poświęcony jest twórczości belgijskiego artysty Marcela Broodthaersa.

Tytuł jej książki *A Voyage on the North Sea* to powtórzenie tytułu jego podzielonej na 15 „stron” eksperymentalnej impresji filmowej z roku 1974 pokazywanej na specyficznym „domowym” ekranie – zresztą takie „specjalne ekrany” były istotnym elementem jego poszukiwań w zakresie formy projekcji. Jednocześnie filmowi towarzyszyła publikacja książkowa, dlatego sam autor określał swoje hybrydyczne projekty mianem „book-film”. W książce bodaj wcale (poza podtytułem) nie pojawia się nawet określenie postmedium, zaś samej autorce chodzi raczej o ten typ sztuki i artystów, którzy poszukują „nowych” mediów dla swych wypowiedzi, ale nie mają nic wspólnego z „nowymi mediami”. Jedynym odniesieniem do mediów technicznych jest tutaj odwoływanie się do konceptu „automatyzmu” Stanleya Cavella, który stosował je do mechaniczności pracy kamery filmowej determinującej naturę medium filmowego, choć i tak ważniejsze staje się w jej eseju odwołanie do bardzo tradycyjnego rozumienia medium w duchu Clementa Greenberga. Mówiąc w skrócie: istotą malarstwa jako medium jest fakt, iż jest płaską powierzchnią, rzeźba to obiekt trójwymiarowy, rysunek w odróżnieniu od malarstwa operującego kolorem i półcieniem eksploruje kwestie granic i krawędzi etc. Krauss zatem wykorzystuje określenie „post-medium condition” w bardzo specyficzny sposób, daleki od kontekstu mediów technicznych, elektronicznych, cyfrowych wreszcie, z punktu widzenia sztuki nowych mediów jej uwagi wydają się być istotne tylko w związku z użyciem samego pojęcia post-medium w całkowicie odmiennym kontekście.

Peter Weibel w roku 2005 był „konsultantem naukowym” wystawy zatytułowanej „Postmedia Condition” zaprezentowanej w Neue Galerie w Grazu, pokazywanej w roku następnym także w Centro Cultural Conde Duque w Madrycie. Zamieszczony w katalogu tej wystawy tekst stał się ważnym głosem w dyskusji na temat zarówno postmedium, jak i epoki postmediów, bowiem u Weibla dochodzi do swego rodzaju połączenia tych dwóch optyk. Porządek postmedialny według Weibla definiowany jest przez dwie fazy:

równoważność mediów i miksowanie się mediów. W pierwszym etapie chodziło o zrównanie nowych mediów – fotografii, filmu, wideo, sztuki cyfrowej z mediami tradycyjnymi – malarstwem czy rzeźbą [...]. Druga faza – w sensie artystycznym i epistemologicznym – polega na mieszanii się cech specyficznych dla konkretnych mediów. [...] Miksowanie się mediów prowadzi do niezwykle istotnych przemian konkretnych mediów i sztuki w ogóle. [...] Wideo czerpie z filmu, film z literatury, a rzeźba z fotografii i wideo. Wszystkie te dyscypliny czerpią zaś z cyfrowych i technicznych innowacji. Tajnym kodem stojącym za wszystkimi tymi formami sztuki jest binarny kod komputerowy i tajemnicza estetyka tworzona przez algorytmiczne zasady i programy⁴⁷.

Rozważania Petera Weibla dotyczą zarówno starych, jak i nowych mediów technicznych, ale wnioski są jednoznaczne – to komputer jako dominujący dziś aparat i uniwersalna maszyna zarazem wprowadza całą sztukę w fazę postmedialną. Jednocześnie pojawia się wyraźny sygnał identyfikujący sztukę współczesną (zarówno tę wykorzystującą stare, jak i nowe media techniczne) jako sztukę z natury hybrydyczną. Poszukiwanie specyficznych własności, immanentnych cech poszczególnych mediów nie ma zatem dziś sensu, bowiem konwergencja, mieszanie się, wzajemne współkształtowanie bądź operowanie na tej samej „platformie” bazowej, jaką jest logika pracy binarnej maszyny, powoduje, że postmedialność możemy też rozumieć jako schyłek wyraźnie odróżniających się od siebie mediów. Trudno też wyróżnić jakiegokolwiek medium jako dominujące (przypomnijmy sobie zakorzenione choćby w języku krytyki artystycznej „poręczne” opinie na temat dwudziestego stulecia jako „wieku kina”), dziś bowiem dominuje proces sumowania się mediów i tworzenia jednego uniwersalnego medium, które zawiera w sobie wszystkie media. Poniekąd takiego jak metamedialny komputer. Poniekąd, bowiem to jednak rodzaj pewnego uproszczenia.

47 P. WEIBEL: *The Post-Media Condition*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition> [data dostępu: 17.07.2015]. Istnieje polska, nieco odmienna, wersja tego artykułu, ale z racji problematycznego tłumaczenia korzystam z wersji anglojęzycznej. Zob. P. WEIBEL: *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych*. Przeł. W. NIEMIROWSKI. W: *Mindware. Technologie dialogu*. Red. P. CELIŃSKI. Lublin, Warsztat Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, 2012.

Dodajmy jeszcze, że gdybyśmy chcieli głębiej spojrzeć na pewne odniesienia w rozważaniach Weibla do narzucającego się skojarzenia z Lyotardowską „kondycją ponowoczesną”, choć on sam tego nie czyni, to należałoby zastanowić się nad tym, w jakim stopniu „zróżnicowane” wcześniej media, wbrew logice ponowoczesnego myślenia o heterogeniczności małych narracji, obecnie w swoisty sposób się homogenizują, bowiem ich ontologiczną bazą stał się zapis numeryczny. W takim ujęciu postmedialność, czy też kondycja postmedialna, to czas mediów hybrydycznych, ale ich wewnętrzna logika przekraczając wcześniejszą heterogeniczność historycznie ukształtowanych mediów – obecnie w planie ontologicznym zmierza ku homogeniczności. A zatem możemy mówić zarówno o czasach, które zacierają różnice pomiędzy konkretnymi mediami, w naszym przypadku chodzi przede wszystkim o media sztuki, czyli o epocę dominacji postmedium, jak i o czasach postmediów, wtedy jednak musimy pamiętać, że nie oznaczają one zanikania mediów, tylko nową ich konfigurację, w której prefiks „post-” oznacza przede wszystkim rodzaj otwarcia na nowe impulsy płynące z konstatacji końca pewnego porządku i otwarcia się na nowe paradygmaty.

Domenico Quaranta kwestionujący przydatność używania pojęcia „sztuka nowych mediów” w dyskursie krytycznym i teoretycznym dowodzi, że sam termin w dużej mierze przyczynia się do niesłusznej i niepotrzebnej oraz szkodliwej „autonomizacji” działań artystów nowomediálních i oddzielenia go od świata sztuki pojmowanej *en général*.

Stwierdzenie, że żyjemy w epoce postmediów, jest tylko punktem wyjścia do integracji sztuki wcześniej znanej jako sztuka nowych mediów ze światem sztuki współczesnej, to tylko wstępna faza szerszej rekonfiguracji świata sztuki. Dryf kontynentalny się rozpoczął. Kiedy się skończy, będziemy zapewne mogli zrozumieć, co oznacza pojęcie „sztuka” w nowym tysiącleciu⁴⁸.

Technologie postcyfrowe oraz sztuka postcyfrowa nie tworzą radykalnego zwrotu, odwrócenia biegu historii rozwoju mediów – znaczy to raczej, że oto jesteśmy świadkami narodzin nowej epoki ufundowa-

48 D. QUARANTA: *Beyond New Media...*, s. 212.

nej nie na zgłiszczach nowych mediów, ale wpisujących je w zupełnie nowy pejzaż technokultury, która, akceptując dokonujące się przemiany, poszukuje zupełnie nowych modeli funkcjonowania.

Jak widać, postmedia mogą być rozpatrywane z bardzo wielu perspektyw: politycznej, socjologicznej, artystycznej, ontologicznej, społecznej, rozważając jednak zagadnienia sztuki nowych mediów, nie można pominąć perspektywy estetycznej. Tę zaś zaczął rozwijać tuż po opublikowaniu *Języka nowych mediów* (2001) Lev Manovich. „Estetyka postmedialna” stała się częścią *A semi-open source book/Web site in progress*, czyli projektowanej książki poświęconej infoestetyce, która miała by być estetyką baz danych funkcjonujących w społeczeństwie informacyjnym⁴⁹. Projekt infoestetyki wyrasta z oczywistego przekonania, że obecnie przetwarzanie informacji, fundujące społeczeństwo informacyjne, jest kluczowym zagadnieniem dla wszystkich tych, którzy podejmują zagadnienia opisu rzeczywistości po przełomie cyfrowym. Informacja stała się towarem, materiałem przetwarzanym przez rynek, ale też wyzwaniem dla świata sztuki. Jednocześnie, co podkreśla Manovich, już samo to pojęcie zawiera w sobie inne: „forma”. Infoestetyka powinna zatem dotyczyć tego, w jakich „formach” dochodzi do manifestacji oraz magazynowania informacji, zarówno na poziomie nośnika, jak i projektowanych przez ludzi obiektów o walorach estetycznych. „Kształt informacji” jako przedmiot infoestetyki zbliża ją zatem do różnych odmian estetyki formalnej, ale też słysząc w niej zapewne echa rosyjskiej szkoły formalnej, choć, jeśli chodzi o metody badawcze, Manovich proponuje przede wszystkim komparatystykę.

To, co istotne dla kształtu współczesnego społeczeństwa informacyjnego, należy porównywać z kulturą społeczeństwa industrialnego, tak jak w *Języku nowych mediów* nowe media rozpatrywane były w kontekście postrenesansowej kultury wizualnej, która znalazła swoje zwieńczenie (w odniesieniu do starych mediów) w sztuce modernistycznej początków dwudziestego stulecia. Manovicha nie interesował

49 Zob. L. MANOVICH: *Info-Aesthetics: Information and Form*. <http://manovich.net/index.php/projects/info-aesthetics> [data dostępu: 17.07.2015] oraz IDEM: *Introduction to Info-Aesthetics*. <http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics> [data dostępu: 17.07.2015].

postmodernizm, bowiem uznaje go za rodzaj pomostu pomiędzy modernizmem a epoką informacjonalizmu. Infoestetyka jawi się jako refleksja *tout court* postmedialna, pojęcie nowych mediów obecnie traci swoje znaczenie, bowiem wszystko to, co ma jakiś związek z komputerem jako narzędziem, którym posługujemy się w celu operowania informacją – z natury rzeczy ma wymiar nowomediálny. Rzecz jasna to rodzaj uproszczenia podobnego do tego, dotyczącego świadomego rezygnowania z posługiwania się kategorią interaktywności we współczesnej kulturze, bowiem, jak powszechnie (ponoć) wiadomo, wszystkie narzędzia nowomediálne z natury są interaktywne, nie ma więc sensu zajmować się tą kategorią. Ważne jest natomiast zwrócenie uwagi na pewien rodzaj przesunięcia, które dokonuje się wraz z konstytuowaniem się epoki postmedialnej: oto media ekranowe tracą swoją uprzywilejowaną pozycję, coraz większego znaczenia nabierają wszystkie te praktyki, które obecnie określa się mianem *ubicomp* (od *ubiquitous computing*, czyli przetwarzanie bez granic albo przetwarzanie rozpowszechnione). Wszechobecne, powszechne, otaczające nas zewsząd urządzenia komputerowe są całkowicie przezroczyste, niekoniecznie muszą kojarzyć się z monitorem czy też wyświetlaczem tradycyjnego komputera (laptopa, palmtopa, netbooka, notebooka, smartfona, tableta etc.), wyposażone w procesory urządzenia codziennego użytku nie kojarzą się przecież „z komputerami”, choć są nimi w istocie.

Książka Manovicha jak dotąd nie powstała w przedstawionym ówczesnie kształcie, w nieco późniejszym okresie autor zaczął intensywnie rozwijać studia software’owe (w ramach The Software Studies Initiative) i koncepcję analityki kulturowej, czyli nowej formy humanistyki cyfrowej wykorzystującej przede wszystkim metody obliczeniowe do analizy olbrzymich zbiorów danych kulturowych i dynamiki ich przekształceń. Nie chodzi przy tym o prostą adaptację istniejących metod stosowanych w nauce czy przemyśle, ale o wypracowanie oryginalnych koncepcji opierających się nade wszystko na wizualizacji danych, cyfrowym przetwarzaniu informacji obrazowych, analizie olbrzymich zbiorów obrazów (ruchomych i nieruchomych).

W tym projekcie dostrzec można pewne koncepcje, które pojawiły się w „manifestie infoestetyki”. Jak wspominałem, jednym z jej kluczowych elementów stało się przekonanie o kryzysie, w jakim znalazła się koncepcja medium jako ważnego elementu typologicznego okreś-

lający sztukę współczesną. Stąd zarys koncepcji „estetyki postmedialnej”⁵⁰ jako reakcja na zmieniające się dynamicznie od lat 60. ubiegłego stulecia (wraz z pojawianiem się nowych mediów i adaptowaniem ich przez sztukę) pole działań artystycznych, za którymi to zmianami nie nadążała w wystarczającym stopniu refleksja estetyczna. To bowiem, co z powodzeniem pozwalało prowadzić fortunny dyskurs na temat takich mediów jak malarstwo, rzeźba, film, wideo – okazało się być wysoce niewystarczające w odniesieniu do nowych form artystycznych takich jak happening, performans, sztuka cybernetyczna, intermedialna, time-based art – mówiąc krótko: w zastosowaniu do rodzącej się sztuki nowych mediów.

Proces ten pogłębia się wraz z wkroczeniem na arenę narzędzi cyfrowych – z jednej strony media sztuki coraz bardziej zaczynają się do siebie upodabniać czy też zacierać różnice określające ich istotę (przykładowo: fotografia i malarstwo, film i animacja), z drugiej zaś powszechna staje się plurimedialność struktur dzieł artystycznych wyznaczająca ich hybrydyczną naturę. Ta zaś projektuje różne formy istnienia (wariacyjność wystawienniczą) tych samych (a jednak nie takich samych) dzieł, podyktowane bardzo różnymi przyczynami – możliwościami ekspozycyjnymi, ograniczeniami finansowymi, albo świadomym wyborem artystów, którzy poszukują najlepszej formy dla swych dzieł. Dzieje się tak nie tylko w przypadku sztuki ruchomego obrazu, kiedy „ta sama” realizacja może być pokazywana jako tradycyjny film kinowy, instalacja jednokanałowa pokazywana w galerii czy muzeum, albo wielokanałowa projekcja w przestrzeni publicznej. To chociażby przypadek realizacji Lecha Majewskiego, takich jak *Krew Poety* (2006) czy *Młyn i krzyż* (2011)⁵¹. Ale i wiele innych rodzajów działań artystów nowych mediów przybierać może różne warianty: sztuka interaktywna, performans audiowizualny, dzieła sound artu, by wymienić tylko kilka z nich.

50 Zob. L. MANOVICH: *Post-media Aesthetics*. <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> [data dostępu: 18.07.2015].

51 Pisałem o tym w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012, s. 118–142.

Hybrydy, hybrydyzacja i hybrydyczność W stronę teorii hybryd postmedialnych

Program estetyki postmedialnej, czyli estetyki czasów postdigitalnych i postsieciowych, zwraca uwagę przede wszystkim na konieczność wypracowania pojęć, dzięki którym będzie można opisać sposoby organizowania danych oraz to, jak są one doświadczane przez użytkowników kultury, a także w jaki sposób podlegają one strukturyzacji. Praca nad adaptacją wielu nowych pojęć dotychczas niepojawiających się (albo pojawiających się marginalnie) w słowniku estetyki, takich jak: informacja, dane, strumień, magazynowanie, kompresja, interfejs, software – to istotny problem formułowania specyficznego języka opisu kultury postcyfrowej. Ta zaś odnosi się przede wszystkim do fenomenów niematerialnych, w odróżnieniu od tradycyjnej estetyki skupionej na materialnych i fizycznych własnościach mediów. Ważny jest także aspekt „zachowań informacyjnych” użytkowników, czyli istotnego przesunięcia w badaniu procesów komunikacyjnych, które głównym obiektem zainteresowania czynią użytkownika. *Intentio lectoris* staje się zdecydowanie ważniejsza aniżeli *intentio auctoris*, albo mówiąc nieco łagodniej – jest przynajmniej tak samo ważna, bo i samo pojęcie autora (coraz częściej zastępowane pojęciem „autorstwa”) w kontekście praktyk wykorzystujących nowe media i technologie znacząco się zmieniło. *Intentio operis* bardzo często (w dziełach interaktywnych czy generatywnych) projektuje złożone sytuacje od-

biorcze, w których intencja użytkownika może być dominująca, bądź odwrotnie – wysoce ograniczona.

Epoka postmediów zmusza do przemyślenia skuteczności i fortuności stosowania pojęcia medium i mediów, nie wydaje się jednak, by całkowicie należało zrezygnować z używania kategorii sztuki nowych mediów, chociaż nastroczało ono i nastrocza wielu kłopotów definicyjnych. Mimo wszystko żadne z ewentualnych konkurencyjnych pojęć, takich jak choćby sztuka cyfrowa, komputerowa, multimedialna czy cybersztuka, nie wydają się lepiej określać tego obszaru rozmaitych praktyk artystycznych stanowiących pewną klasę połączonych ze sobą zjawisk tworzących określony ruch, którego początki sięgają połowy lat 60. dwudziestego stulecia. Ewoluował on, zachowując jednak swoją tożsamość ściśle związaną z wykorzystaniem (nieustannie powstających i zmieniających się) nowych medialnych narzędzi technologicznych kontynuujących wcześniej rozwijającą się sztukę mediów technicznych.

Tym, co wyróżnia sztukę nowych mediów w epoce postmedialnej, jest niewątpliwie jej hybrydyczna natura. Poszukując zatem cech dystynktywnych współczesnych zjawisk nowomiedialnych, musimy zwrócić swoją uwagę przede wszystkim w stronę wszystkich tych sytuacji, artefaktów, obiektów (zarówno materialnych, jak i wirtualnych), które wyrażają swoją niepowtarzalność i oryginalność właśnie poprzez formy hybrydyczne i „nieczyste”. Nie traktuję epoki postmedialnej jako czasu, w którym zarówno dla teoretyków, krytyków, badaczy, jak i artystów sztuka nowych mediów jawi się jako domena przeszłości. Co prawda nieodległej, ale jednak przeszłości. Postmedialność nie oznacza odrzucenia medium, bo to jest po prostu w sztuce niemożliwe, na co wystarczająco wiele dowodów znaleźlibyśmy w historii sztuki. Użycie zaś prefiksu „post-” wcale nie musi oznaczać definitywnego końca, co raczej początek nowej drogi.

Rozprawianie o tym, co przychodzi „po” (na przykład epoce mediów), to pociągający sposób budowania narracji w następujących po sobie w coraz szybszym tempie „końcach”: sztuki, filozofii, estetyki, wynikających z przeświadczenia, że wszystko już było. Od Jeana Baudrillarda do Donalda Kuspita z całą masą innych manifestacji wskazywać można na różnorodne koncepcje końca i tego, co po tym końcu następuje. Być

może krótki film *Koniec sztuki* (2002) i zdecydowanie dłuższe poszukiwania jakiejś nowej formy wyrazu przez członków Supergrupy Azorro w dwóch częściach *Wszystko już było* (2002) – to ironiczny, ale i prawdziwy wyraz stanu ducha współczesnych artystów mających świadomość wyczerpania się możliwości nieustannego poszukiwania nowości i jednocześnie traumatycznego poczucia wtórności.

Czy jednak efektowne retoryczne pytania zachęcające do zastanawiania się nad tym, co następuje „po mediach” – nie są sposobem na oswojenie klimatu schyłkowości pewnej sytuacji będącej konsekwencją zmiany istotnej z punktu widzenia dynamiki rozwoju mediów? Jednocześnie należy przemyśleć kwestię zasadności jednoznacznego wyrokowania o sytuacji „po” (mediach, czy też rzeczywistości po nowych mediach). Przywołuję tylko dwa przykłady takiego podejścia do opisywania obecnej sytuacji w kategoriach schyłku, a właściwie końca pewnej epoki (nowych) mediów.

Pierwszym przykładem jest książka Sarah Kember i Joanny Żylińskiej *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*¹. Autorki zwracają uwagę na konieczność pewnego przesunięcia w ramach debaty o „nowych” czy też „cyfrowych” mediach (takich jak komputer, telefon komórkowy, iPod, e-book): zamiast rozpatrywania kategorii medium należałoby przede wszystkim podejmować kwestie „procesów mediatyzacji”. Nie chodzi zatem o nieustanne poszukiwanie tego, co nowe w nowych mediach, ale o przekroczenie owej fascynacji nowością po to, by móc dostrzec kompleks zagadnień wpływających z integralnego połączenia aspektów biologicznych i technologicznych w procesach mediatyzacji. Zasadniczo zgadza się to z moimi przekonaniami, o których pisałem już obszernie w pierwszym rozdziale tej książki, używając terminu „bio-techno-logiczny świat”.

Jednocześnie tytułowe „życie po nowych mediach” jawi się bardziej jako pewien chwyt retoryczny czy też formuła metaforyczna, bowiem podejmując kwestie współczesnych mediacji, ciągle pozostajemy wewnątrz świata mediów, to z jego wnętrza, a nie z perspektywy obserwatorów zewnętrznych wobec tego świata, dokonujemy jego opisu

1 S. KEMBER, J. ŻYLINSKA: *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2012.

i analizy. „Poza mediami” czy „po mediach” brzmi podobnie, jakbyśmy powiedzieli, że istnieje jakieś życie po życiu, co oczywiście teoretycznie nie jest możliwe, ale w gruncie rzeczy absolutnie niesprawdzalne. Dlatego autorki, zdając sobie sprawę z pewnej problematyczności takiego opisu rzeczywistości, przytomnie dodają, że ich koncepcje mają charakter heurystyczny, co wyraźnie sugeruje, że opierają się one w znacznej mierze na intuicji i wyobraźni raczej niż na niezbitych przesłankach i racjonalnych dowodach. Mediatyzacja – jako „istotny proces” dokonujący się za sprawą rozwoju splecionych ze sobą technologii medialnych oraz biologicznych (i postbiologicznych) pierwiastków kształtujących naszą rzeczywistość – jest procesem kompleksowym, ale i hybrydycznym w swej istocie. W tym sensie ich propozycja nie dotyczy wyłącznie „teorii mediacji”, ale staje się też „teorią życia”,

przy czym mediacja staje się kluczowym tropem pozwalającym na zrozumienie i artykulację naszego bycia w, i współdziałania ze światem technologii, naszego kształtowania się i sposobów interakcji z nim, a także działania i formowania czasowości stabilizującej świat w obszarze mediów, pośredników, relacji i sieci².

Drugim przykładem, który chciałbym przywołać, jest książka Siegfrieda Zielinskiego [... *After the Media*]. *News from Slow-Fading Twentieth Century*³, w której autor wyraża przekonanie, że teoria mediów właściwie zawsze miała problemy z kategorią „nowości”. Zapewne to także jeden z powodów jego własnych wyborów badawczych i rozwijania archeologii, a mówiąc precyzyjniej an-archeologii mediów, która jawi się jako nieustanne poszukiwanie osobliwości, a są to znaleziska „z bogatej historii widzenia, słyszenia i łączenia za pomocą środków technicznych – znaleziska, w których rozbłyska coś, co wytwarza ich samoistne świecenie i co zarazem wskazuje poza znaczenie i funkcję, jaką tłumaczy kontekst ich powstania”⁴. Zapożyczone z geologii i paleontologii pojęcie „czasu głębokiego” służy całkowicie odmiennej

2 Ibidem, s. xv.

3 S. ZIELINSKI: [... *After the Media*]. *News from Slow-Fading Twentieth Century*. Minneapolis, Univocal, 2013.

4 S. ZIELINSKI: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*. Przeł. K. KRZEMIENIOWA. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012, s. 47.

od dominujących trendów postawie, będącej penetracją głębokich zakamarków przeszłości w celu poszukiwania w niej źródeł współczesnych praktyk medialnych. „Nadrzędnym celem mojej archeologicznej pracy jest ciągłe odnajdywanie Nowego w Starym”⁵.

We wstępie do polskiego wydania *Archeologii mediów* Zielinski przedstawia typologię, którą w bardziej rozbudowanej postaci przedstawi później w [... *After the Media*]... Chodzi o cztery relacyjne jakości dotyczące wzajemnych powiązań sztuki i mediów, choć przecież przekracza on horyzont refleksji poświęconej sztuce: to sztuka przed mediami, sztuka wraz z mediami, sztuka poprzez media i sztuka po mediach. Od razu dodajmy, że nie jest to tetrada, która wyznacza chronologicznie ujęte formacje medialne, bowiem te typy często nakładały się na siebie, przebiegały równoległe, krzyżowały. Nie będę przedstawiał trzech pierwszych komponentów owej tetrad, skupię się tylko na interesującym mnie w tym momencie aspekcie sztuki „po mediach”. Zielinski zastrzega, że nie chodzi mu o praktyki, które mogłyby urzeczywistnić się „bez” stosowania mediów technicznych i szerzej nowych technologii. Chodzi raczej o to, że obecnie poszukujemy

takiej sztuki eksperymentowania, która nie potrzebuje już mediatyzacji ani dla celów uprawomocnienia, ani dla sensacji, ani też nie zamyka na nią oczu, uszu i narzędzi myślenia. W jaki sposób sztuka może się rozwijać po mediach, można już przewidzieć u początków trzeciego tysiąclecia na podstawie konkretnych przykładów, ale w zasadzie jest to sprawa jeszcze otwarta⁶.

Jego własną propozycją jest proklamacja i pochwała zarazem nieustannego eksperymentu. *Cultura experimentalis* to jednocześnie kultura eksperymentu i eksperymentalna kultura, która powinna porzucić też wiele zużytych pojęć związanych chociażby ze sztuką nowych mediów, takich jak multimedia, interaktywność, wirtualna rzeczywistość, ale też takich pojęć wywodzących się z przemysłu raczej niż z pola badań kulturowych, jak chmura, strumień, oraz pojęcia o charakterze organicystycznym bądź biologicznym, które często bezmyśl-

5 Ibidem, s. XII.

6 Ibidem, s. xv.

nie powtarzane są w dyskursie kulturoznawczym⁷. *Cultura experimentalis* to właśnie kultura „po” (mediach), kiedy mamy świadomość, że media wyemancypowawszy się w sposób dziś w istocie trudno poddający się kontroli („Odkąd za pomocą mediów można tworzyć państwo, nie nadają się one już do rewolucji”⁸), okazują się być czynnikiem dezintegrującym rzeczywistość.

Równie krytyczny jest jego przegląd najnowszych koncepcji z obszaru teorii mediów – podajmy tylko jeden przykład. Lev Manovich – podnoszący do kwestii fundamentalnej kwestię software’u – jest w gruncie rzeczy bardziej anachroniczny niż powojenni strukturaliści, bowiem jakby nie dostrzegał on, że kwestie software’u obecne były w dyskursie teoretycznym już w latach 60. i 70. To trafna uwaga, wystarczy tylko przypomnieć zorganizowaną przez Jacka Burnhama w roku 1970 wystawę „Software – Information Technology: Its New Meaning for Art” w Jewish Museum w Nowym Jorku, ale też, o czym wspomina Zielinski, działaniach skupionych wokół czasopisma „Bit International” w Zagrzebiu. To zresztą odrębna sprawa nieustannie powracająca w dociekaniach autora *Archeologii mediów*: wskazywanie na fakt, że wbrew powszechnemu mniemaniu wiele najnowocześniejszych technologii wcale nie rodziło się na Zachodzie, ale w wielu innych miejscach na świecie. Stało się to podstawą rozwijanego przez lata projektu wariantologii gromadzącego badaczy z całego (nie tylko zachodniego) świata. Jednocześnie wariantologia to skuteczna próba przekroczenia ograniczeń narzucanych przez samo określenie „media”. Jak zauważa Zielinski, badacze z obszaru nauk ścisłych nie chcą używać tego pojęcia, bowiem w gruncie rzeczy jest ono polem ich ograniczającym, zaś wariantologia jako nauka o różnych możliwościach poszerza obszar badawczy, wychodząc poza ograniczający wymiar „pośredniczenia” (jako funkcji i celu pracy mediów). To niby oczywiste, ale warto w tym kontekście powiedzieć, że swego rodzaju zawłaszczenie mediów i medialności przez środowisko medioznawców, czy świat sztuki nowych mediów, spotyka się z oporem na przy-

7 K. SZYDŁOWSKI: „Przeszłość jest nieskończonym zbiorem możliwości”: rozmowa z Siegfriedem Zielinskim o an-archeologii mediów. Przeł. K. SZYDŁOWSKI. „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 227–241.

8 Ibidem, s. 236–237.

kład świata nauki, który nie jest jednak dostatecznie słyszalny. Zielinski podaje przykład Arianny Borrelli, fizyka kwantowego, ale też historyka i filozofa nauki, dla której media to zarówno matematyczne formuły, jak i instrumenty naukowe, takie chociażby jak astrolabium⁹.

Kultura eksperymentalna według Zielinskiego mogłaby stanowić rodzaj zapobiegania – opisaną w kończącym książkę [... *After the Media*]... manifeście – *psychopatia medialis* albo stanowić rodzaj pozytywnego programu na czasy „po mediach”, chociaż sam autor nie ma zamiaru całkowicie zżegnać się z tym pojęciem. Tyle tylko, że w obszernym rozdziale poświęconym eksperymentatorstwu dominują przykłady z przeszłości, trochę jakby autorowi trudno było zrezygnować z perspektywy an-archeologa. Centralną postacią tych rozważań jest Nam June Paik, zaś ze współczesnych artystów, w ujęciu Zielinskiego, na uwagę zasługują bracia Jake i Dinos Chapman, którzy jawią się jako radykalni eksperymentatorzy przekraczający wszelkie ograniczenia, także medialne. Każdy, kto widział chociażby *Fucking Hell* (2008), doskonale rozumie, o czym mowa.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną możliwość oceny sytuacji „po” mediach, tym razem uwzględniając kwestie globalnie traktowanego systemu (nowych) mediów oraz sytuacji poszczególnych mediów. Czy dominacja procedur konwergencyjnych w ramach całego systemu nie spowodowała, że obecnie autonomia konkretnych (pojedynczych) mediów jest niemożliwa do utrzymania? W tym przypadku należy rozpatrzyć także kwestie „po medium” czy też „postmedium” w perspektywie kluczowych dziś procesów hybrydyzacji, czyli, dosłownie rzecz ujmując, krzyżowaniu się pojedynczych mediów, które przestają podlegać filozofii jednego celu i jednej funkcji – projektując jako naturalne narzędzia wielofunkcyjne. Ekspansja rozpatrywania naszej rzeczywistości – społecznej, kulturowej, politycznej, technologicznej – w takiej optyce może budzić niepokój, zwłaszcza gdy to wszystko, co związane jest z „uniwersalną teorią hybrydyczności”, okazuje się być podstawo-

9 Astrolabium to „pomiarowy przyrząd astronomiczny używany w nawigacji do początku XVIII wieku, służący do wyznaczania położenia ciał niebieskich nad horyzontem, poprzednik sekstantu. Nazwy astrolabium używa się również w odniesieniu do współczesnego instrumentu astronomicznego (astrolabium pryzmatyczne), wynalezione go przez francuskiego astronoma André Danjona”.
<https://pl.wikipedia.org/wiki/Astrolabium> [data dostępu: 17.07.2015].

wym i gloryfikowanym sposobem opisu różnorodnych zjawisk istotnych dla społeczeństwa ponowoczesnego, by użyć tego określenia być może dziś już nieco wychodzącego z użycia. To zresztą częste zjawisko migracji pojęć kluczowych w danym momencie, które znakomicie się sprawdzają w okresie antycypującym faktyczne zaistnienie jakiegoś zjawiska, by zniknąć bądź być marginalizowanymi w okresie, gdy ono staje się czymś niewymagającym tak żarliwych debat, bowiem jest po prostu czymś oczywistym.

Takie postawy mogą budzić naturalny sprzeciw, czego dowodem może być interesująca publikacja izraelskiego antropologa społecznego Haima Hazana zatytułowana wymownie *Against Hybridity*¹⁰, o której Zygmunt Bauman w reklamowym blurbie mówi, że otwiera zupełnie nowe perspektywy i szlaki badawcze, wyciągając na światło dzienne to, co do tej pory było niewidoczne, wskazując na mroczną stronę zadowolonego z siebie „błyszczącego świata”, który nie chce dostrzegać ofiar wszechobecnego rynku. Hazan zwraca uwagę na niemal bezkrytyczne przyjmowanie aprobatywne wszystkiego tego, co jest efektem transgresji i przekroczeń kulturowych granic. Obcy, imigranci, noma- dzi są w świecie ponowoczesnym traktowani z niebywałym uznaniem, natomiast wszystko to i wszyscy ci, którzy nie eksponują swojej nie-hybrydyczności, są ignorowani, odrzucani, wręcz tępieni. Jako główny przykład służący opisowi takich postaw autor przedstawia sposób odnoszenia się do osób starych (kategorie „trzeciego wieku”, „czwartego wieku”), które ostentacyjnie pozbawiane są głosu w dyskursie publicznym. Poddawane są one specyficznej formie ostracyzmu, wynikającego z logiki kulturowej eksponującej dyktatorski i kolonizatorski głos młodych. Te kontrowersyjne często i dyskusyjne poglądy autor wpisuje w szeroki kontekst owego sprzeciwu wobec hybrydyczności jako kategorii opisującej dominujące procesy społeczne na początku dwudziestego pierwszego stulecia.

Wspominam o książce *Against Hybridity* tylko na marginesie rozważań, które w tym momencie chciałbym uczynić swego rodzaju podsumowaniem obrazu sytuacji mediów w czasach powszechnej hybrydyzacji, której one same są także przykładem. Mając jednocześnie

10 H. HAZAN: *Against Hybridity. Social Impasses in a Globalizing World*. Cambridge, Polity Press, 2015.

świadomość (choćby po lekturze Haima Hazana), że należy z dużą dozą ostrożności wykorzystywać kategorię hybrydy wywodzącą się ze świata biologii, dziś stosowanej także do zjawisk z obszaru wytwarzania energii, elektroniki, gier i sportu, literatury, środków transportu, językoznawstwa – tę listę można by jeszcze znacząco wydłużyć. Na przykład o kwestie mediów. Wprawdzie w przeszłości można znaleźć szereg strategii artystycznych, chociaż nie tylko o obszar sztuki tutaj chodzi, w których nacisk kładziono na poszukiwanie nowych form, będących efektem mieszania i łączenia odmiennych poetyk i stylistyk, ale też materiałów i metod twórczych – to dopiero lata 90. przynoszą w tym zakresie prawdziwą rewolucję. Doskonałym tego przykładem może być rynek audiowizualny oraz sztuka obrazu i obrazowania, co starałem się przedstawić w swojej książce poświęconej paradoksalnym losom obrazów technicznych w epoce nowych mediów.

Przy okazji zauważmy, że raptem kilka lat, które upłynęły od jej wydania¹¹, spowodowały przesunięcia, o jakich pisałem obszernie w poprzednim rozdziale, dotyczące dyskusji na temat użyteczności stosowania określenia nowe media i sztuka nowych mediów. Wtedy jeszcze to zagadnienie nie wydawało mi się tak wyraziste, dlatego postanowiłem użyć określenia „nowe media” w tytule publikacji, którą można też potraktować jako rodzaj zamknięcia pewnej epoki w historii rozwoju mediów technicznych i pewnej formacji obrazów w niej powstających. Obecnie w istocie kontynuuję te rozważania, ale z przekonaniem, iż dominujący dziś paradygmat technokulturowy domaga się wyeksponowania innych aspektów charakteryzujących naszą epokę, w tym przede wszystkim hybryd, procesów hybrydyzacji oraz hybrydyczności jako podstawowych pojęć definiujących technokulturę.

Kultura remiksu – ze swoimi różnymi sposobami przetwarzania artefaktów kulturowych wyrażających się w internetowych me-
mach, machinimach, plądrofonii, mushupach, kulturowym jamingu, viddingu, vjingu, cut and paste, samplingu, strategiach found footage, found sounds i dziesiątkach innych praktyk – obecnie osiągnęła nie-
bywały poziom zawansowania technicznego, ale i estetycznego. Moto-

11 P. ZAWOJSKI: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012.

rem napędowym rozwoju kultury remiksu stało się przejście od „kultury tylko do odczytu” („Read Only”) i emancypowanie się „kultury do zapisu i odczytu” („Read/Write”), jak nazwał to Lawrence Lessig¹². Nie byłoby to możliwe, gdyby nie powstanie szeregu narzędzi stworzonych z myślą zarówno o zawodowych twórcach, jak i amatorach, dzięki którym kultura remiksu może rozwijać się w skali masowej. Można oczywiście narzekać na to, że setki, tysiące produkcji wykorzystujących udostępniane online programy najczęściej niewiele mają do zaoferowania poza wtórnymi i nieudolnymi realizacjami służącymi autopromocji ich autorów na serwisach sieciowych typu YouTube („Broadcast Yourself”). Jednocześnie nie da się zanegować faktu, że przyczyniło się to także do zwrócenia uwagi na potencjał kreatywności drzemiący w oferowanych użytkownikom narzędziach. Wiele z nich z natury swojej to „maszyny do hybrydyzacji”, tak jak to ma miejsce w przypadku After Effect – programu firmy Adobe Systems, który co prawda służy przede wszystkim profesjonalistom, ale jednocześnie jego otwarta struktura pozwala wszystkim użytkownikom projektować dodatkowe moduły w postaci rozszerzających jego funkcjonalność pluginów. Jeśli dodamy do tego, że jest on przystosowany do współpracy z innymi aplikacjami, takimi jak Adobe Illustrator, Adobe Photoshop czy Adobe Premiere Pro, to otrzymujemy potężne narzędzie, dzięki któremu możemy w warunkach domowych stworzyć studio postprodukcyjne pozwalające łączyć grafikę komputerową, animacje, teksty, obrazy pochodzące z różnych źródeł (fotografia, film, symulacje komputerowe etc.).

Być może jednak najważniejsze są możliwości tworzenia wizualnych efektów specjalnych na podstawie takich procedur i technik jak kluczowanie, kompozytowanie, animacja, rotoskopia, motion tracking (motion capture, video tracking). Praca tej „maszyny hybrydującej” opiera się na możliwościach dowolnego transkodowania wszelkich sygnałów (zarówno analogowych, jak i cyfrowych), co można uznać za fundament praktyk hybrydyzacyjnych. Wszelkie dane mogą być kon-

12 L. LESSIG: *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*. Przeł. R. PRÓCHNIAK. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009, s. 37. O kulturze i teorii remiksu powstało wiele opracowań, jednym z najbardziej wartościowych jest książka E. NAVASA: *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. Wien, New York, Springer-Verlag, 2012.

wertowane, nie chodzi jednak tylko o poziom techniczny pewnych zabiegów, ale o kulturowy wymiar praktyk polegający na procedurach przekształcania się jednej formy danych w inne. Algorytmizacja tych procedur oraz postępująca automatyzacja stanowią fundament dla tworzenia się obiektów hybrydycznych, a zatem takich, o których nie da się dłużej powiedzieć, że są one, na przykład, „czystymi obrazami”, bowiem zarówno na poziomie ontologii, jak i estetycznego kształtu, są one odmienne od dotychczasowych obrazów.

Lev Manovich stwierdza, że istotą „rewolucji hybrydycznej” obecnie staje się zasada „głębokiego remiksowania”, która różni się od wcześniejszych form remiksu.

Remiksowanie obecnie polega nie tylko na przenikaniu się treści różnych mediów, ale także na przenikaniu się podstawowych technik, metod pracy oraz sposobów reprezentacji i ekspresji¹³

– pisze Manovich. Dawniej chodziło o remiksowanie przede wszystkim treści w ramach jednego medium albo w środowisku różnych mediów, obecnie nie tylko treść podlega remiksowaniu. Zdecydowanie ważniejsze są procesy, które zachodzą na styku (w interfejsie) różnych mediów już trwale poddanych zasadzie tworzenia metamedialnych zestawów o własnościach hybrydycznych. To „logika crossover”, stałych przekroczeń, które stają się czymś naturalnym, tak jak trudno dziś mówić w przypadku filmu o efektach specjalnych, bowiem filmy w całości obecnie są „efektami specjalnymi” działań twórczych opartych na technologiach cyfrowych.

Typografia jest rodzajem choreografii wprowadzonej do środowiska 3D. Rozmycie ruchu jest stosowane w CGI, generowane algorytmicznie pewne obszary obrazu mieszają się z żywą akcją, aby nadać jej atrakcyjny wygląd. Wirtualna kamera służy do poruszania się w przestrzeni rysunków 2D. W każdym z tych przykładów określona technika, która pierwotnie związana była z jakimś medium – kinem, animacją, fotorealistyczną grafiką komputerową, typografią, projektowaniem graficznym – obecnie stosowana jest do różnych mediów¹⁴.

13 L. MANOVICH: *Understanding Hybrid Media*. http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf, s. 9 [data dostępu: 22.07.2015].

14 Ibidem.

Nie ulega wątpliwości, że jesteśmy świadkami ważnych zmian w obszarze wykorzystywania nowych mediów do tworzenia rzeczywistości nie poddającej się starym metodom opisu pola mediów, które poszukiwało wyrazistości i niepowtarzalności konkretnych technik medialnych, które z własnej autonomii i odrębności czyniły główną wartość. Można spierać się o to, w którym momencie do głosu dochodzi przeświadczenie, że „czystość” mediów to forma anachronicznego przywiązania do starych matryc kulturowych i technologicznych, nieprzystająca do zmieniającej się rzeczywistości. O ile można zgodzić się z opiniami Siegfrieda Zielinskiego, że koncepcje Lwa Manovicha dotyczące software’u jako swego rodzaju „nauki pierwszej” w obszarze teorii i filozofii mediów są w pewnym sensie wtórne do wielu wcześniejszych bądź też równolegle powstających teorii, ale o wiele bardziej złożonych konceptualnie pomysłów innych badaczy nowych mediów, przede wszystkim Matthew Fullera¹⁵, to jednak wnikliwe prześledzenie pomysłów autora *Języka nowych mediów* wydaje się być wartościowym materiałem skłaniającym zarówno do polemiki, jak i do rozwijania własnych koncepcji. Zwłaszcza, że w rozważaniach dotyczących wiodącej dziś roli software’u w teorii nowych mediów pojawia się też szereg interesujących rozmyślań na temat hybrydyzacyjnych praktyk stanowiących o obliczu współczesnego świata postmediów. I właśnie te fragmenty dociekań Manovicha wydają mi się w tym momencie szczególnie istotne dla formułowania wniosków dotyczących obecnej kultury postmedialnej jako kultury hybrydycznej¹⁶.

Mieszanie się i krzyżowanie różnych mediów nie jest zjawiskiem całkowicie nowym, by jednak uświadomić sobie dominujące dziś trendy, należy kompleksowo opisać procesy medialnych hybrydyzacji rozpoczętych wraz z pojmowaniem komputera jako funkcjonalnego metamedium, co ma miejsce w późnych latach 70. W roku 1977 Alan Kay i Adele Goldberg opublikowali krótki artykuł zatytułowany *Personal*

15 Zob. M. FULLER: *Behind the Blip. Essays on the Culture of Software*. New York, Autonomedia, 2003; IDEM: *Softness: Interrogability; General Intellect; Art Methodologies in Software*. Aarhus, Center for Digital Æstetikforskning, 2006 oraz *Software Studies. A Lexicon*. Ed. M. FULLER. Cambridge MA, London, MIT Press, 2008.

16 Zob. L. MANOVICH: *Software Takes Command*. New York, Bloomsbury Academic, 2013.

*Dynamic Media*¹⁷, który stanowił rodzaj podsumowania wysiłków na rzecz stworzenia urządzenia wyprzedzającego o dekadę pomysły skonstruowania takich urządzeń jak laptop i tablet, będąc w istocie hybrydą obu. Tym bowiem był Dynabook, nad którym Kay pracował od 1968 roku. Kolejnym krokiem w zmianach dokonujących się w sposobie wykorzystania komputera staje się postępująca hybrydyzacja mediów oraz powstawanie hybryd medialnych jako efektów pracy komputera jako metamedium. Kiedy spojrzymy na taką aplikację jak Google Street View (premiera miała w roku 2007), to doskonale widać, że jest ona spadkobiercą pomysłu, który rozwijany był w latach 1978–1979 w laboratoriach MIT pod okiem, między innymi, Nicholasa Negroponte.

Aspen Movie Map był rewolucyjnym systemem hipermedialnym finansowanym zresztą z budżetu ARPA (Advanced Research Projects Agency, obecnie DARPA – Defence Advanced Research Projects Agency), czyli amerykańskiej agencji rządowej zlecającej badania nad technologiami wojskowymi. To tam zrodziła się idea zdecentralizowanego systemu sieci komputerowych, którą nazwano później ARPANET, ale ośrodek ten zajmował się także wieloma przełomowymi projektami nie tylko z zakresu wojskowości. Aspen Movie Map umożliwiał użytkownikowi wirtualną podróż przez miasteczko Aspen w Kolorado, dodajmy tylko, że w realizacji tej filmowej podróży brał udział Michael Naimark późniejszy twórca wielu nowatorskich projektów wykorzystujących różne formy projekcji filmowych i wideo. Już w tym projekcie użytkownik mógł wybrać samodzielnie jedną z kilku opcji poruszania się po mieście, co czyniło z niego w istocie interaktora czy też *vusera*. Zapowiadał również o wiele bardziej złożone i doskonałe rozwiązania, jakie obecne są w Google Street View. Pamiętajmy jednak, że jeszcze wcześniej rozwijany był przez firmę Keyhole Inc. program Earthviewer, który w efekcie stał się aplikacją Google Earth, kiedy ta mała firma została przejęta przez koncern Google w roku 2004. Ten projekt – jak doводи Manovich – ma wszelkie znamiona medialnej hybrydy, łączącej w sobie zdjęcia lotnicze, grafikę komputerową 3D, fotografię, dane satelitarne. Hybryda ta stanowi rodzaj „interfejsu 3D do planety”.

17 A. KAY, A. GOLDBERG: *Personal Dynamic Media. W: The New Media Reader.* Eds. N. WARDRIP-FRUIIN, N. MONTFORT. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003, s. 393–404.

Obok tego przykładu możemy podać jeszcze jedną przełomową aplikację, która stała się kamieniem milowym nie tylko dla rozwoju komputerów jako narzędzi metamedialnych, ale zapoczątkowała zupełnie nowe myślenie o tworzeniu wielofunkcyjnych narzędzi łączących w sobie wiele różnych możliwości działania. Zaprezentowany w roku 1991 przez firmę Apple odtwarzacz multimedialny QuickTime od początku pomyślany był jako narzędzie dostosowane do odtwarzania plików wideo, plików tekstowych, dźwiękowych, animacji oraz muzyki – zapisanych w różnych formatach. Obecnie to bardzo złożone urządzenie w postaci platformy multimedialnej, nie chodzi tutaj jednak o prezentację jego możliwości, tylko o podkreślenie znaczenia, jakie miało ono na początku lat 90. dla rozwoju myślenia o przyszłości software'ów komputerowych, które oferować będą możliwości coraz bardziej rozszerzające zakres ich zastosowania. Koncepcje autonomizacji konkretnych narzędzi służących do wykonywania zdjęć, realizacji filmów, odtwarzania muzyki, oglądania materiałów wideo – bardzo szybko, wraz z błyskawiczną karierą smartfonów – stała się przeżytkiem i została właściwie całkowicie zastąpiona tendencją do konstruowania narzędzi wielofunkcyjnych.

Jedną z podstawowych dystynkcji, jaką należy wprowadzić w teoretycznym ujęciu medialnych hybryd i teorii nowych mediów jako zjawiska hybrydycznego – jest rozróżnienie kategorii multimedii i mediów hybrydycznych. Multimedia to pojęcie funkcjonujące przynajmniej w kilku rozmaitych zakresach – jego pierwotne znaczenie wiąże się z performansami zapoczątkowanymi w środowisku skupionym w połowie lat 60. wokół Andy'ego Warhola i jego nowojorskiej Factory. W roku 1966 i 1967 organizowano tam koncerty pod hasłem „Exploding Plastic Inevitable”, w których uczestniczyła grupa Velvet Underground i Nico. Nie były to jednak zwykłe imprezy muzyczne, ale wydarzenia łączące w sobie elementy koncertu rockowego, tańca, pokazów filmowych, efektów świetlnych (na przykład stroboskopowych). A zatem już wtedy próbowano burzyć bariery, które oddzielały od siebie różne formy ekspresji scenicznej, ale i zróżnicowane techniki medialne. Rozwój nowych mediów przyczynił się do powstawania coraz bardziej złożonych i zaawansowanych form prezentacji multimedialnych łączących różnorakie formy przekazywania informacji, zarówno w polu sztuki, jak i poza nim, co doprowadziło także do interaktyw-

nych multimediów oraz – już w latach 90. – do zaadaptowania tego pojęcia przez rozwijający się rynek komputerowy, a później przez rozmaite narzędzia będące efektem rewolucji cyfrowej. Lev Manovich zwraca jednak uwagę na to, że istotą tak rozumianego, choć podlegającego ewolucji, pojęcia multimedia jest zasada, którą określa mianem „next to each other” („obok siebie”)¹⁸. Obrazy, teksty, wideo, grafika są ze sobą powiązane i wzajemnie się dopełniają, bądź komentują, ale mimo wszystko nie wchodzą ze sobą w relacje na poziomie ich struktury i materiału będącego właściwym dla danego medium. W przeciwieństwie do takiej organizacji multimediów w

medialnych hybrydach, interfejsach, technikach i ostatecznie najbardziej podstawowych założeniach medialnych form i tradycji prezentują złożone efekty w postaci *media gestalts*. Te oferują koherentne doświadczenie różne od tego, co mogą nam zaoferować pojedyncze elementy, które się nań składają¹⁹.

Można także odwołać się do metafory biologicznej, wszak takie jest etymologiczne źródło samego określenia hybryda, i powiedzieć, że dokonuje się tutaj coś na kształt rozmnażania płciowego opierającego się na przekazywaniu materiału genetycznego pochodzącego z różnych źródeł, który w efekcie daje ów niepowtarzalny *gestalt*, czyli nową formę zapożyczającą cechy swoich poprzedników, ale jednocześnie wykazującą się oryginalnością. Strategie hybrydyzacyjne nawiązują zatem do procedur remiksowania oraz technik multimedialnych, ale wynoszą je na zupełnie nowy poziom. O ile w multimediami nie dokonuje się zacieranie specyficznych własności historycznie ukształtowanych „języków” właściwych poszczególnym mediom, które prowadząc dynamiczny dialog, nie rezygnują jednak z własnej autonomii i specyfiki, to w mediach hybrydycznych dokonuje się głęboko posunięta wymiana funkcji, interakcja, tworzenie nowych strukturalnych powiązań. Tak dzieje się na przykład w przypadku motion graphics, czy też w różnych sposobach stosowanych w praktykach bezpośredniego wizualizowania dźwięku, sonifikacji i wizualizacji wszelkich da-

18 L. MANOVICH: *Software Takes Command...*, s. 167.

19 Ibidem.

nych (jak ma to miejsce w projektach Ryoji Ikedy), albo metamorfozach materiału dźwiękowego w to, co widzialne (czego wspomniałem przykładem może być praca Carstena Nicolaia *syn chron*). Większość, o ile nie wszystkie tego typu przedsięwzięcia, nie byłyby możliwe bez użycia metamedium, jakim jest komputer będący podstawowym środkiem służącym hybrydyzacji medialnym. To rodzaj zwieńczenia – według Manovicha – drugiej fazy rozwoju narzędzi informatycznych i obliczeniowych wykorzystywanych przez projektantów narzędzi cyfrowych, służących do tworzenia medialnych hybryd i szerzej do skutecznego hybrydyzowania środowiska mediów. Zapoczątkowane przez pionierskie dokonania Alana Kaya (Dynabook, czyli „osobisty komputer dla dzieci w każdym wieku”²⁰) i przedstawione w przywoływanym artykule z roku 1977 napisanym z Adele Goldberg eksperymenty – kończą etap pierwszy, wspomniany projekt Aspen Movie Map rozpoczyna zaś drugą fazę, która obecnie stała się dominującym trendem we współczesnej technokulturze.

Przedstawiając różne strategie hybrydyzacji, Lev Manovich proponuje dwa podstawowe sposoby wykorzystywane w różnych projektach operujących złożonymi software’ami. Pierwsza metoda polega na rozmaitych formach reprezentowania świata albo naszego doświadczenia w zupełnie nowy sposób za pośrednictwem (re)kombinacji już istniejących form medialnych takich jak fotografia, wideo, mapy, obiekty 3D, strony internetowe, etc. Tak jak ma to miejsce we wspomnianym już przykładzie Google Earth. Innym sposobem jest zaproponowanie nowych form nawigacji i interakcji pośród istniejących już formatów medialnych, a zatem poszukiwanie nowych rozwiązań wynikających z dynamiki i konsekwencji interfejsowych splotów wpływających na siebie wzajemnie elementów medialnych hybryd. Możliwe jest także połączenie obu tych podstawowych strategii polegające na projektowaniu nowych narzędzi i interfejsów oraz specyficznego sposobu ich wykorzystania.

To, co wydaje się dyskusyjne w propozycjach Manovicha, to szczególnie rozumienie medialnych hybryd, bowiem podawane przez teoretyka (i praktyka przecież) przykłady bardzo często odnoszą się raczej

20 Zob. A.C. KAY: *A Personal Computer for Children All of Ages*. <http://www.mprove.de/diplom/gui/Kay72a.pdf> [data dostępu: 24.07.2015].

do konkretnych aplikacji, a nie mediów. Tak jest w przypadku Mappr (sieciowej platformy wizualizowania i analizowania danych wykorzystujących strategie mashupowe, w tym przypadku opierające się na łączeniu w trybie online różnych źródeł), która pomaga w odkrywaniu ukrytych relacji pomiędzy pochodzącymi z różnych źródeł danymi. Tak też jest w przypadku cyklu prac Masaki Fujihaty *Field Studies* rozwijanego przez wiele lat i stanowiącego rodzaj antycypacji czegoś, co znacznie później zacznie się określać mianem „mediów lokacyjnych”. Pionier sztuki interaktywnej w swojej instalacji *Field-Work@Alsace* (2002) wykorzystywał cyfrowe obrazy wideo oraz dane pochodzące z urządzeń GPS dotyczące topografii francuskiej Alzacji w celu stworzenia ich wirtualnych map w przestrzeni 3D²¹.

Kolejnym przykładem przywoływanym przez Manovicha jest projekt *Interactive Generative Stage* (2004) polegający na śledzeniu ruchów aktora oraz jego gestów w trakcie przedstawienia operowego i użyciu tych informacji w celu stworzenia powstającego w czasie rzeczywistym obrazu uobecnianego się na ekranie, jako swoistej „żywej scenografii wizualnej” oraz zmieniającego się „stroju” głównego bohatera. Takie systemy trackingowe śledzące ruch aktorów, czy też interaktorów, były wykorzystywane wielokrotnie. Do dziś stanowią jedną z wielu metod tworzenia spektakli wykorzystujących ciało performerera jako rodzaj, jednocześnie, interfejsu, jak i źródła tworzonych na bieżącą, zmieniających się obrazów i dźwięków w spektaklach określanych mianem przedstawień multimedialnych, choć z pewnością do wielu z nich bardziej adekwatne byłoby użycie określenia performans hybrydyczny.

Manovich co prawda nie do końca precyzyjnie przypisuje ten projekt działalności kolektywu ART+COM, podczas gdy stworzyła go liczna grupa projektantów i programistów, z których w istocie tylko Joachim Sauter był jednym z założycieli i ważnych członków tego studia projektowego powołanego do życia w roku 1988. Obok niego w kolektywie tworzącym nowatorskie rozwiązania scenograficzne

21 Ten lapidarny opis nie oddaje nawet w części całej złożoności tego niezwykle interesującego przedsięwzięcia. Zob. M. FUJIHATA: *Field-Works@Alsace*. W: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003, s. 416–427.

wykorzystane w operze autorstwa André Wernera (muzyka i libretto) zatytułowanej *Marlowe: The Jew of Malta* znaleźli się m.in. Bernd Lintermann, Andreas Kratky i Nils Krüger. Nie to jest jednak najważniejsze, bowiem ten projekt faktycznie w znakomity sposób realizuje ideę dzieła nie tylko nowatorsko zrealizowanego, ale i w modelowy wręcz sposób przełamującego wcześniejsze paradygmaty związane z tworzeniem spektakli operowych. To tym bardziej znamienne, że to właśnie opera, w starej tradycji jej pojmowania w duchu Wagnerowskim, jako *Gesamtkunstwerk*, stała się polem doświadczalnym dla eksperymentów z interaktywnymi systemami śledzącymi wykorzystującymi trackery bitmapowe²².

Jak już wspominałem, Lev Manovich w dyskusyjny sposób traktuje kategorię nowych mediów hybrydycznych, bowiem prezentowane projekty niewątpliwie posiadają hybrydyczną naturę, tak jak wiele obecnie powstających interfejsów użytkownika, aplikacji sieciowych, aplikacji mobilnych, mediów lokacyjnych, projektów interaktywnych, efektów wizualnych. Tyle że trudno zgodzić się, iż każdy z takich projektów to nowe medium – są to raczej rozwiązania wykorzystujące kilka bazowych narzędzi (na przykład w przypadku *Interactive Generative Stage* są to bitmapowe trackery, wirtualna rzeczywistość, procedury algorytmiczne, projektory), które potraktowane zostały w oryginalny i niepowtarzalny sposób. To zatem nie nowe medium, ale nowe (wynikające z hybrydycznego połączenia różnych elementów) wykorzystanie mediów już istniejących, dla których poszukuje się nowatorskich zastosowań. Jak zawsze pole działań artystycznych może w takim przypadku stanowić znakomity obszar dla eksperymentowania z nimi, bowiem to artyści i projektanci potrafią poszukiwać rozwiązań nieoczywistych i przekraczających czysto praktyczny wymiar nowych technologii medialnych.

Domenico Quaranta podważający zasadność używania dziś określenia sztuka nowych mediów i proponujący coś na kształt proklamacji epoki postnowomedialnej nie jest ani pierwszym, ani jedynym przed-

22 Na temat tego projektu nagrodzonego na festiwalu Ars Electronica w roku 2004 w kategorii sztuka interaktywna zob.: ESG Extended Stage Group: *Interactive Generative Stage and Dynamic Costumes for André Werner's „Marlowe: The Jew of Malta”*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2004*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2004, s. 130–131.

stawicielem takiej postawy. Co ciekawe, już w roku 2005 zasłużony kurator i propagator sztuki nowych mediów, net artu i sztuki cyfrowej, twórca wielu pionierskich przedsięwzięć wystawienniczych w tym zakresie – Steve Dietz – wraz z nie mniej zasłużoną kanadyjską uczoną, historyczką sztuki i kuratorką – Sarah Cook – w Walter Phillips Gallery działającej w Banff Centre (Kanada) zorganizowali wystawę pod znamennym tytułem: „The Art Formerly Know as New Media”²³. Trudno zresztą jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy zaprezentowane na niej prace, m.in. Michaela Naimarka (*See Banff!* 1994), Sary Diamond (*Code Zebra* 2000), Shu Lea Cheang (*Brandon* 1998–1999), Macieja Walczaka i Martina Wattenberga (*Thinking Machine 4* 2003), w jakiś szczególny sposób wyróżniają się swoim krytycznym wymiarem wobec sztuki nowych mediów. To raczej chwytliwy tytuł, choć samo jego użycie wydaje się być znamienne.

Innym przykładem aktywizowania dyskursu podkreślającego zmiany związane z konstataowaniem sytuacji „po nowych mediach” może być książka wspomnianej przed chwilą Sarah Cook i Beryl Graham *Rethinking Curating. Art after New Media*, w której autorki podkreślają z kolei znaczenie rozwoju sztuki nowych mediów dla ogólnie pojętych praktyk kuratorskich. Jak piszą:

Sztuka nowych mediów skłania do gruntownego przemyślenia praktyk kuratorskich, do tego, jak sztuka jest legitymizowana i jak tworzone są określone działy muzeów, jak kuratorzy angażują się w tworzenie dzieł sztuki, aż do tego, jak wytyczają sobie zadania w procesie prezentowania sztuki publiczności²⁴.

Quaranta w jednej ze swoich licznych publikacji w bardzo radykalny sposób wypowiada się o konieczności porzucenia terminu nowe media (*Don't Say New Media!*), konstatując jednocześnie przewrotnie: „Sztuka Nowych Mediów umarła! Niech żyje Sztuka Nowych Mediów”²⁵.

23 Zob. <http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly> [data dostępu: 27.07.2015].

24 B. GRAHAM, S. COOK: *Rethinking Curating. Art after New Media*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2010, s. 283.

25 D. QUARANTA: *Don't Say New Media!* W: IDEM: *In Your Computer*. Brescia, LINK Editions, 2011, s. 89.

Jej żywotności należy upatrywać jednak nie w próbach odrywania się od tradycyjnej sztuki, ale wręcz przeciwnie – w ścisłej kooperacji i hybrydycznym zespoleniu tych dwóch tendencji w świecie sztuki. Pamiętać również należy, że ontologiczną podstawę sztuki nowych mediów tworzy ich źródło, które, jak pokazał to na przykład Lev Manovich, jest niejako z definicji hybrydyczne, bowiem wypływa z dwóch podstawowych źródeł: obliczeniowych (informatycznych) i medialnych (komunikacyjnych). Obecnie sytuacja jest o wiele bardziej złożona, bowiem uwzględnić należy przemiany, w których

tradycyjne media sztuki oraz sztuki mediów podlegają procesowi hybrydyzacji, mieszając się i łącząc ze sobą zarówno w obrębie każdej z tych dwóch grup z osobna, jak i pomiędzy nimi. Tendencje intermedializacji i multimedializacji z jednej strony oraz hipermedializacji z drugiej zostały współcześnie połączone i przedłużone w nurcie transmedialnym²⁶.

Warto jeszcze przywołać wypowiedź Inke Arns, na którą powołuje się także Domenico Quaranta. Pochodzi ona z panelu dyskusyjnego odbywającego się pod hasłem *Media Art Undone* zorganizowanego w trakcie festiwalu transmediale w roku 2007, w którym uczestniczyli także Timothy Druckrey, Olia Lialina, Miguel Leal i Diedrich Diederichsen. Ten kontekst jest o tyle istotny, bowiem dyrektorem artystycznym transmediale był wówczas Andreas Broeckmann, który w rozmaitych wystąpieniach dał się poznać jako umiarkowany zwolennik, by nie powiedzieć przeciwnik, szafowania pojęciem „nowe media”. Wyraźnie doszło to do głosu w artykule zamieszczonym w katalogu wystawy, której Broeckmann był kuratorem w amsterdamskim Stedelijk Museum w roku 2008²⁷. Jednym z zasadniczych nieporozumień związanych z rozumieniem sztuki mediów jest przekonanie, że tylko sztuka wykorzystująca elektroniczne albo cyfrowe media może być identyfikowana jako sztuka nowych mediów. Jednym z poważnych nieporozumień jest (czy też było) przekonanie, że sztuka nowych mediów radykalnie zerwie z paradygmatem reprezentacji, percepcji i poznania, jaki

26 R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82, s. 161.

27 A. BROECKMANN: *Deep Screen. Art in Digital Culture. An Introduction*. W: *Deep Screen. Art in Digital Culture*. Ed. A. BROECKMANN. Amsterdam, Stedelijk Museum, 2008.

obowiązywał w przeszłości. Obecnie coraz bardziej oczywiste staje się, że wykorzystanie nowych mediów w sztuce nie powinno być traktowane jako rodzaj ekscesu, a staje się po prostu jednym ze sposobów wypowiedzi twórców, którzy nie motywują przecież ideologicznie swoich predylekcji, jeśli chodzi o wybór mediów cyfrowych na przykład jako oznakę nowoczesności, czy też konieczny warunek uwalniający działania eksperymentatorskie. Nie oznacza to także, że korzystając z mediów tradycyjnych, takich jak rysunek, malarstwo, rzeźba, wideo, fotografia, nie można tworzyć dzieł eksperymentalnych oraz reprezentować postawy eksperymentatorskiej.

Wróćmy jednak do Inke Arns, która, zastanawiając się nad sztuką mediów, dochodzi do wniosku, że jej ewolucja polega między innymi na odchodzeniu od konieczności używania nowych mediów i technologii. To zresztą szerszy trend rozmaitych sposobów reaktywowania mediów analogowych, bądź też tworzenia dzieł hybrydycznych o naturze analogowo-cyfrowej. W efekcie sztuka mediów w mniejszym stopniu definiowana jest w związku z użyciem konkretnych mediów sztuki, a bardziej poprzez kontekst tego użycia w ramach pewnego układu medialno-technicznego. Nie zmienia to przy tym faktu, że sztuka mediów ciągle bywa traktowana przez globalny świat sztuki jak coś gorszego. Inną przyczyną problemów artystów nowomiedialnych są kłopoty ze sprzedażą wielu dzieł, co w naturalny sposób eliminuje je z rynku sztuki, a to on w dużej mierze wyznacza najnowsze trendy artystyczne i buduje swoiście pojętą aksjologię opartą na merkantylnym wymiarze jakości dzieł sztuki. „Powiedz mi, za ile sprzedajesz swoje prace, a powiem ci, jak dobrym jesteś artystą” – można byłoby w taki sposób w skrócie przedstawić „filozofię” rynku sztuki.

Tym, co definiuje sztukę mediów dzisiaj, nie jest zakres mediów, jakimi się posługuje, ale raczej jej specyficzna forma aktualności oraz analiza merytoryczna naszej teraźniejszości, która jest w dużym stopniu definiowana przez media. Chodzi o to, co dokładnie zostało opisane przez Friedricha Kittlera 20 lat temu: „media determinują naszą sytuację”²⁸. Innymi słowy: sztuka mediów nie jest już formalną kategorią lub gatunkiem, tak jak to było przede wszystkim w latach 90. (na przykład w ZKM,

28 F.A. KITTLER: *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Stanford University Press, 1999, s. XXXIX.

na Ars Electronica czy różnych kierunkach studiów w zakresie sztuki mediów). Raczej nie definiuje się poprzez intensywne badania merytoryczne otaczającego nas świata, bardziej zmedializowanego i opartego na nowych technologiach. Jednocześnie badania te niekoniecznie wiążą się z wykorzystywaniem nowych technologii, lecz korzystają z (niemal) wszystkich mediów i technologii²⁹.

Uniwersum technokultury powstaje jako efekt przepracowania i rekonfiguracji pewnych procesów, które znalazły swoje wszechstronne manifestacje we wszystkich tych obszarach, gdzie kategoria intermedialności i działania intermedialne stały się ważnym, by nie powiedzieć jednym z najważniejszych obszarów działania współczesnych artystów. Nie tylko zresztą tych reprezentujących sztukę mediów. I choć ciągłe ten termin jest obecny w dyskursie krytycznym i teoretycznym, a także wykorzystywany jest jako kategoria identyfikująca wiele wydziałów czy katedr funkcjonujących w polskich uczelniach artystycznych, to można odnieść wrażenie, że nie oddaje on precyzyjnie dokonujących się zmian³⁰. Te bowiem charakteryzują się procesami hybrydyzacji, które obecnie wykazują wyższy stopień złożoności aniżeli w przypadku interrelacji i konwergencyjnych praktyk intermedialnych. Yvonne Spielmann³¹ już na początku nowego stulecia zwracała uwagę na fakt, że intermedialne relacje polegające niegdyś na łączeniu dwóch dystynktywnych cech poszczególnych mediów – obecnie przekształcają się w proces fuzji, w wyniku której powstają całości o charakterze amalgamatu, czyli połączenia o charakterze stopu reprezentującego wyższą złożoność poszczególnych elementów. Jak

29 Wypowiedź Inke Arns cytuję za dokumentacją panelu dyskusyjnego *Media Art Undone*. <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Inke+Arns> [data dostępu: 28.07.2015].

30 Ja sam jako wykładowca jestem związany z Wydziałem Intermediów krakowskiej ASP. Katedra Intermediów funkcjonuje na ASP w Gdańsku, Katedra Intermediów istnieje też na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, z kolei w Toruniu, na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, istnieje Zakład Plastyki Intermedialnej. Można oczywiście zastanawiać się, czy ta nomenklatura dobrze oddaje charakter tego typu kierunków kształcenia artystycznego, w którym nacisk położony jest najczęściej, choć nie wyłącznie, na nowe media.

31 Y. SPIELMANN: *Hybridization: Some Reflections on the Technologies and Aesthetics of Contemporary Media Cultures*. „Art Inquiry. Reserches sur les Arts” 2003, vol. 5, s. 155–156.

mówi autorka, hybrydyzacja odbywa się zarówno na poziomie medialnym (materiałowym), jak też na poziomie kulturowym, ale, jak dodaje, samo określenie hybrydyczność ma naturę hybrydyczną, bowiem waloryzuje ono takie znaczenia, jak synkretyzm, fragmentaryczność i przemieszczenie.

Spielmann stara się dokonać egzemplifikacji procesów hybrydyzacyjnych na trzech przykładach dzieł reprezentujących zróżnicowane formy medialne: od filmu *Matrix* (1999) Andy'ego i Larry'ego Wachowskich, przez *Interskin* (1997) Jill Scott będącego częścią *Digital Body Automata*, instalacji wykorzystującej wirtualną rzeczywistość, po *The World Generator/The Engine of Desire* (1996) Billa Seamana – pracy będącej interaktywnym środowiskiem komputerowym. Nie będę prezentował tych części wywodu, bowiem istotniejsze wydają mi się uwagi natury ogólnej dotyczące dwóch głównych pól, jednocześnie strategii hybrydyzacyjnych we współczesnej kulturze. Pierwsza obejmuje standaryzację i estetyczno-technologiczną unifikację produktów mediów komercyjnych opierającą się na zasadach kapitalistycznej ekspansji kształtującej globalny rynek. Druga polega na oporze wobec międzynarodowej standaryzacji i może wyrażać się w kulturowej, narodowej i etnicznej różnorodności.

Hybrydy i procesy hybrydyzacji to niewątpliwie nowy poziom czy też etap medialnej konwergencji, której przykładem mogą być wspomniane prace Scott i Seamana reprezentujące sztukę nowych mediów, zaś w obszarze kultury popularnej – *Matrix*. W jednym i drugim przypadku dokonują się równocześnie inkluzja i ekskluzja rozmaitych elementów technologicznych i medialnych. Procesy hybrydyzacji mają wymiar paradoksalny, bowiem z jednej strony mogą prowadzić do zacierania różnic i dążenia do jednolitości artefaktów (na wielu poziomach: od elementów składowych poszczególnych hybryd w postaci dzieł sztuki, po wymiar ogólnokulturowy), z drugiej strony mają w sobie potencjał walki z procesami homogenizacji, zwłaszcza w przypadku dominującego dyskursu kultury mediów.

Spielmann nawiązuje w swoich rozważaniach do propozycji teoretycznych Edmunda Couchota, którego można uznać za jednego z najważniejszych badaczy rozwijających koncepcje hybrydyczności i hybryd medialnych. Kluczowym i fundamentalnym założeniem francuskiego artysty i teoretyka mediów cyfrowych jest przekonanie, że

hybrydyzacja to digitalna ekstensja intermedialności³². Zresztą teza ta została przedstawiona w artykule opublikowanym w monograficznym numerze czasopisma „Convergence”, którego tematem było pytanie: „Czym jest intermedialność?”. W edytoriale redaktorzy numeru – Jürgen Heinrichs i Yvonne Spielmann – zwracają uwagę na fakt, że Higginsowska adaptacja stworzonego przez Samuela Taylora Coledrige’a pojęcia „intermedium” doprowadziła go do uznania terminu za „konceptualną fuzję”³³, tak jak intermedia stanowią rodzaj fuzji, a nie akumulacji mediów.

Couchot wprowadza termin „hybrydyzacja” po to, by dokonać opisu stanu wirtualizacji związanego z operacjami możliwymi tylko w środowisku mediów cyfrowych, niedostępnego natomiast w domenie mediów tradycyjnych. Choć sam autor tego nie precyzuje, należałoby je utożsamić ze środowiskiem mediów analogowych. Media cyfrowe ze swej natury są hybrydyczne, bo zacierają różnice występujące pomiędzy reprezentacją a prezentacją, faktami a fikcjami, prawdą a symulacją. Definiowana przez niego sztuka nowych mediów stanowi różnicę występującą pomiędzy z natury rzeczy domeną hybrydyzacji i hybryd, jednocześnie zwraca on uwagę na istotny fakt, dotyczący problematycznego statusu pojęcia „mediacji”, która niezbyt precyzyjnie może odnosić się zarówno do opisu zjawisk produkcji, jak i do przepływu informacji dokonującej się w czasie rzeczywistym oraz funkcjonującej w środowisku interaktywnym.

Wyróżniającą, definiującą cechą sztuki nowych mediów jest według mnie hybrydyzacja. W biologii termin ten oznacza naturalne bądź sztuczne skrzyżowanie dwóch gatunków lub odmian tego samego gatunku (w języku francuskim *métissage*). W dziedzinie sztuki hybrydyzacja oznacza skrzyżowanie różnorodnych elementów technicznych, semiotycznych i estetycznych. W sztuce mediów, tworzone przez artystów CD-ROM-y są mniej lub bardziej wyszukanyymi krzyżówkami obrazów (ruchomych

32 E. COUCHOT: *Digital Hybridisation: A Technique, an Aesthetics*. „Convergence” 2002, vol. 8, nr 4.

33 J. HEINRICHS, Y. SPIELMANN: *Editorial*. „Convergence” 2002, vol. 8, nr 4. Zob. też D. HIGGINS: *Intermedia*. „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1 oraz komentarz do tego, jak Higgins odnosił się do pojęcia użytego przez Coledrige’a: K. FRIEDMAN: *Intermedia: Four Histories, Three Directions, Two Futures*. W: *Intermedia: Enacting the Liminal*. Eds. H. BREDER, K.-P. BUSSE. Dortmund, Dortmunder Schriften zur Kunst, 2005.

i nieruchomości), dźwięków (szumu, głosu, muzyki) oraz tekstu (poezji, prozy). Hybrydyzacja nie jest wyłącznie cechą sztuki mediów; można ją nawet uznać za trwałą cechę innych rodzajów sztuki³⁴.

Hybrydyzacja znana była także w przeszłości w domenie sztuki, ale jako podstawowy i dominujący sposób kształtowania rzeczywistości artystycznej jej fundamentalne znaczenie rozpoczyna się wraz z przyspieszeniem ewolucji praktyk artystycznych będących efektem narodzin mediów technicznych. Postulowany wielokrotnie w różnych środowiskach (przywołajmy chociażby poglądy Clementa Greenberga) postulat „czystości mediów” został w radykalny sposób zanegowany zwłaszcza od momentu narodzin sztuki nowych mediów, to znaczy od połowy lat 60. Zaproponowana przez Edmonta Couchota typologia hybrydyzacji jako naturalnej konsekwencji rozwoju form medialnych w epoce mediów cyfrowych wydaje się być interesującą próbą swego rodzaju systematyzacji rozmaitych działań, które uznać należy za dominujące w czasach cyfrowych i postcyfrowych.

Pierwszy jej rodzaj „dotyczy morfogenezy wirtualnych obiektów wyliczonych przez komputery, czyli sposobu, w jaki komputery przetwarzają wewnętrzną strukturę obiektów na najniższym poziomie”³⁵. „Magiczny kwadrat”, jakim jest piksel, to niewidoczny, a jednocześnie prymarny fundament wszelkich operacji i działań podejmowanych na poziomie najmniejszej jednostki obrazu. Przypomina się nieraz wyrażane przez Zbigniewa Rybczyńskiego swego rodzaju zdziwienie, że jego praca rozpoczęła się od intuicyjnego przeczucia, że problem, którym zajął się w jednym ze swoich pierwszych eksperymentalnych filmów *Kwadrat* (1972), po kilkudziesięciu latach pozostanie wciąż aktualnym zagadnieniem nie tylko sztuki ruchomego obrazu, ale i sztuki nowych mediów wychodzącej poza ekran, anektując rozmaite płaszczyzny uobecniania się nie tylko obrazów, ale i środowiska, dla którego obraz jest tylko jednym z elementów składowych.

Drugi typ hybrydyzacji, wedle Couchota, dotyczy dystrybucji, to znaczy rozpowszechniania, kopiowania oraz dyseminacji dzieł wir-

34 E. COUCHOT: *Sztuka medialna: hybrydyzacja i autonomia*. Przeł. P. STACHURA. „Czas Kultury” 2006, nr 5–6, s. 58.

35 Ibidem, s. 60.

tualnych w epoce dominującej hybrydyzacji. Skończoność artefaktu niepodlegającego natychmiastowej modyfikacji to domena przeszłości, czasów, w których dominowały struktury zamknięte na możliwość dokonywania w nich ingerencji oraz przekształceń, obiekty niepoddające się wpływowi zewnętrznym. Hybrydyzacja jest zatem efektem interakcji, jaka zachodzi pomiędzy dziełem a odbiorcą. Zwłaszcza jeśli będziemy wierni takiemu rozumieniu interaktywności, który zakłada rodzaj komunikacji człowieka z maszyną, bo dochodzi wtedy do hybrydyzacji, która krzyżuje „podmiot ludzki» z maszyną, co jest bezprecedensową, intymną relacją między człowiekiem i stworzonym przez niego przedmiotem”³⁶. I wreszcie mowa jest o trzecim typie hybrydyzacji zachodzącej pomiędzy technologią a językiem. Chodzi o to, że po raz pierwszy w historii maszyna, jaką jest komputer, odwołuje się bezpośrednio do języka (czy też języków), co powoduje, że formalne i logiczne podstawy determinują sposób komunikacji (interfejsu) z użytkownikiem, dzięki czemu komputer nabiera cech żywej i inteligentnej istoty. To wszystko prowadzi do kolejnego poziomu hybrydyzacji, która gruntownie przeobraża wzajemnie relacje nauki i sztuki, bowiem

kiedy artysta tworzy za pomocą komputera, związek sztuki z nauką przestaje być teoretyczną koncepcją, metaforą, staje się codzienną praktyką. Nauka znalazła się u podstaw sztuki, dostarcza jej narzędzi i materiałów³⁷.

Można oczywiście zastanawiać się nad swego rodzaju sprzecznością pomiędzy dążnością do autonomii i tendencjami mocno eksponującymi hybrydyzację, którą należy uznać za jej przeciwieństwo, ale, jak sądzi Couchot, te dwie tendencje mogą ustanowić rodzaj dialektycznej równowagi.

Na koniec pragnę dodać, że kwestia hybrydyzacji i autonomii jest jedną z najważniejszych dla współczesnego świata. Kultury na całym świecie starają się utrzymać i wzmocnić swoją autonomię, podczas gdy globalizacja technologiczna, gospodarcza i polityczna zmusza je do otwarcia i hybrydyzacji z innymi kulturami³⁸.

36 Ibidem, s. 61.

37 Ibidem.

38 Ibidem.

Powoduje to, że stare pragnienie dotyczące poszukiwania czystości i niezawisłości pewnych ustaleń zarówno na poziomie teoretycznym, jak i praktycznym (w domenie działań artystycznych) obecnie może być wyłącznie traktowane jako wspomnienie przeszłości. Poszukiwanie jakiegoś stanu „pomiędzy”, który wyznacza możliwość poruszania się w trzeciej przestrzeni będącej domeną radykalnego odejścia od przekonania o możliwościach wytyczania pól absolutnie niezmaconych i silnie osadzonych w swoim naturalnym kontekście, to stan dziś permanentny. Praca mediów cyfrowych nieustannie burzy porządek jednorodności i ciągle próbuje ustanowić ruchomą homeostazę poprzez akceptację hybryd i hybrydyczności. Dodajmy tylko, że nie jest to wyłączna domena nowych mediów, co tylko potwierdzałoby fakt, że ich rozwój, dynamika przemian bardzo często wykazują zaskakujące nieraz podobieństwa do mediów tradycyjnych, ale też dają się opisywać słownikiem czy też językiem wiedzy o współczesnej kulturze traktowanej *en général*. Clifford Geertz, ten bardzo wątpliwy w czystość dyscyplin naukowych antropolog interpretatywny, w sposób bardzo wyrazisty szkicował konieczność zmiany zasad konstruowania mapy naszego „myślenia o myśleniu”³⁹. To być może odległe skojarzenie, ale „zmacone gatunki” to nic innego jak dobitne potwierdzenie końca samozadowolenia badaczy wynikającego z przekonania o gwarantowanym sukcesie badawczym będącym pochodną mocnego trzymania się „niezmaconych” reguł postępowania badawczego. A zatem i tu dostrzec można dążenie do akceptacji hybrydycznego podejścia do badania kultury, która sama, będąc zjawiskiem wysoce płynnym, nie daje ani gwarancji zgody w zakresie metodologii, ani też nie projektuje modeli jej „czystego” opisu.

Hybrydyzacja i hybrydyczność nowych mediów i w nowych mediach wyrażać się może w różny sposób, na różnych poziomach, w różnych formach oraz technikach hybrydyzacyjnych. Hybrydyzacja to potencjalnie wirtualizacja, zacieranie różnic pomiędzy reprezentacją i prezentacją, światem rzeczywistym i wirtualnym, to określenie odnoszące się do synkretyzmu, fragmentacji, ale i dążenia do ustanawiania paradoksalnej jedności różnorodnych elementów pochodzących

39 C. GEERTZ: *O gatunkach zmąconych*. Przeł. Z. ŁAPIŃSKI. W: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. R. NYCZ. Kraków, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1997, s. 216.

z najrozmaitszych źródeł. Jeśli więc w istocie hybrydyczność jest zasadniczą cechą mediów cyfrowych, czego dowodzą autorki wstępu do monograficznego numeru czasopisma „Convergence” poświęconego „hybrydycznej tożsamości w mediach cyfrowych”⁴⁰, to właśnie dlatego musimy przemyśleć, w jaki sposób dziś należy wykorzystywać stare już pojęcia, takie jak intermedialność, transmedialność, hipermedialność. Każde z nich w mniejszym bądź większym stopniu, w bardziej jawny bądź bardziej ukryty sposób korzystało z myślenia o krzyżowaniu się i mieszaniu rozmaitych fenomenów – gatunkowych i rodzajowych. Być może dopiero teraz jednak uświadamiamy sobie, że te elementy procesów kulturowych, które kiedyś uznawane były za marginalia, cechy akcydentalne – obecnie zyskują znamiona cech głównych, określają podstawowe własności nowo tworzących się bytów kulturowych.

Kiedy spoglądamy na współczesne przemiany nowych mediów i sztuki nowych mediów, to perspektywa historyczna podpowiada nam, że korzystanie z odwołań do biologicznej i kulturowej hybrydyczności nie jest czymś zupełnie nowym. Jak pisze Hans-Peter Schwarz

hybrydyczna pewność siebie artystów awangardowych nie jest niczym nowym. Pomyślmy tylko o demiurgach z heroicznej fazy czasów modernistycznych, kiedy chcieli oni być wszystkim: technikami emocji albo inżynierami społecznymi; śmiałymi projektantami świata albo skromnymi, pretensjonalnymi ujarzmicielami form⁴¹.

Jednocześnie mieszanie się i krzyżowanie różnych rodzajów sztuk oceniane było często krytycznie. Sean Cubitt⁴², pisząc o multimediami, przypomina głośny sprzeciw wobec kina dźwiękowego wyrażony przez Rudolfa Arnheima w klasycznym tekście *Nowy Laokoon – sztuki złożone i film dźwiękowy* (1938). Arnheim bronił czystości medium filmowego, bowiem podobnie jak w innych rodzajach sztuki osiąga ona wielkość poprzez redukcję, oczyszczanie się z obcych danej dys-

40 K. MEY, Y. SPIELMANN: *Editorial*. „Convergence” 2005, vol. 11, nr 4.

41 H.-P. SCHWARZ: *Media–Art–History*. W: *Media–Art–History*. Media Museum. ZKM □ Center for Art and Media Karlsruhe. Ed. H.-P. SCHWARZ. Munich, New York, Prestel, 1997, s. 12.

42 S. CUBITT: *The Failure and Success of Multimedia*. W: *Reframing Consciousness. Art, Mind and Technology*. Ed. R. ASCOTT. Portland, Exeter, Intellect Books, 1999, s. 295–299.

cyplinie naleciałości. Tak jak film traci na wprowadzeniu dźwięku, jak sądził Arnheim, tak tracą swoje estetyczne walory inne media, które pozbawiają się czystości i autonomii, poza jednym właściwie przypadkiem, jakim jest pieśń jako forma muzyczna, w której współdziałają dwie całości: muzyka i tekst. Jak to odnieść do multimediów? Cubitt zwraca uwagę na te możliwości multimediów, traktowanych jako formy hybrydyczne, które projektują rodzaj demokratycznego współżycia i współdziałania poszczególnych elementów nietworzących „tonalnych” zasad hierarchii. Nieobecność dominującego porządku narracyjnego, symetrii, perspektywy tonalności albo innych systematyzujących technologii ograniczających swobodne przenikanie się i uzupełnianie poszczególnych elementów multimediów jako hybryd – wyzwała nowy sposób organizacji dzieł medialnych.

Za podstawowe źródło współczesnych procesów hybrydyzacji i tworzenia się medialnych hybryd należy uznać kluczowy aspekt obecnego świata zdominowanego przez wieloaspektowe oddziaływanie nowych mediów. Nasza rzeczywistość już na dobre stała się hybrydą tego, co realne, i tego, co wirtualne. Wzajemne augmentowanie się tych dwóch przestrzeni dające w efekcie jedną, holistyczną, stale pogłębiającą swój zwielokrotniony wymiar przestrzeń – to obecnie fundament dla rozmaitych pochodnych tego środowiska, które też mają charakter hybrydyczny. Ta wyłaniająca się przestrzeń w polu teorii architektury⁴³ została określona mianem „cybrid”⁴⁴. To rodzaj hybrydycznych projektów integrujących to, co wirtualne, z tym, co fizyczne, ale powstałe jako rodzaj spekulatywnych obiektów, które nie muszą być realizowane w przestrzeni fizycznej. Co więcej, z założenia są to projekty, które nie powinny być realizowane jako materialne obiekty,

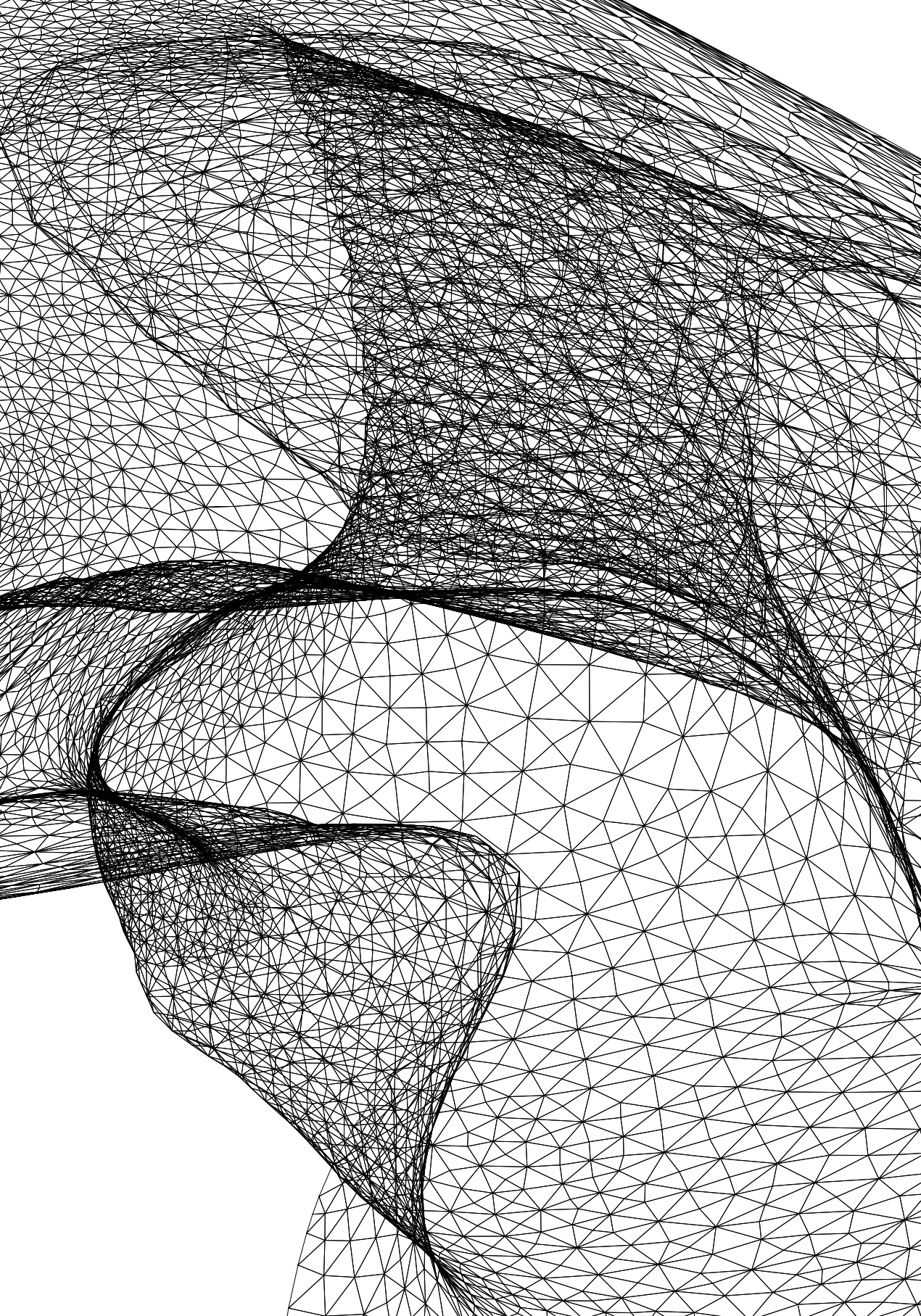
43 To tylko jeden z możliwych obszarów, w którym pojawia się to pojęcie, bywa ono także stosowane na przykład w biotechnologii na określenie mieszańców międzygatunkowych, hybryd cytoplazmatycznych.

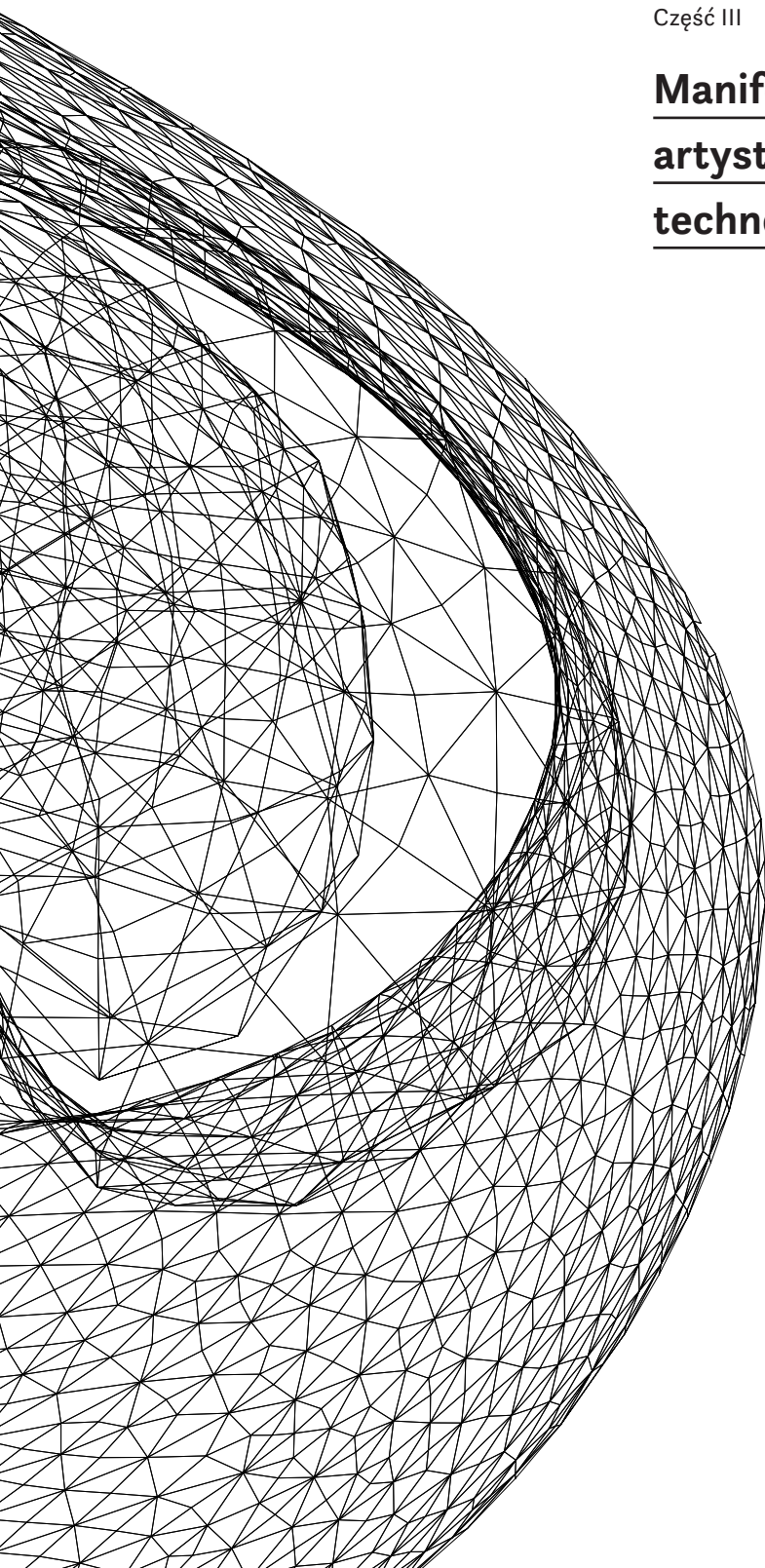
44 Zob. P. ANDERS: *The Cybrid Condition: Implementing Hybrids of Electronic and Physical Space*. W: *Reframing Consciousness...*, s. 237–242. O sieciowym wymiarze hybrydyczności, albo, inaczej rzecz ujmując, sieci jako środowisku hybrydycznemu pisze M. CAVALETTI: *Creative Communities in Networked Hybrid Space*. W: *Engineering Nature. Art & Consciousness in the Post-Biological Era*. Ed. R. ASCOT. Bristol, Portland, Intellect Books, 2006, s. 163–169. Cyberprzestrzeń to w naturalny sposób obszar hybryd i procesów hybrydyzacyjnych, których źródło tkwi w napięciu na linii: fizyczne – wirtualne.

bowiem są one raczej rodzajem symulacyjnych eksperymentów, często zresztą powstających w ramach kolaboracji wyłącznie w cyberprzestrzeni, bez konieczności współpracy w fizycznym laboratorium czy biurze projektowym. To tylko jedna z możliwości oferowanych przez świat hybryd, hybrydyczności i hybrydyzacji.

Zupełnie innym sposobem realizacji idei dzieła na wskroś hybrydycznego jest wspaniały obiekt zaprojektowany przez Carstena Nicolaia *syn chron*. Ten „architektoniczny organizm”⁴⁵ stanowiący rodzaj aktywnego interfejsu łączącego symbiotycznie przestrzeń, światło i dźwięk to doskonały przykład dzieła hybrydycznego, ale i myślenia porzucającego dogmaty czystości rodzajowej czy też gatunkowej w obszarze sztuki nowych mediów. Można go nazwać integralną rzeźbą łączącą cechy dzieła muzycznego, plastycznego, architektonicznego, a przy tym interaktywnie reagującego na obecność odbiorców, tworzącego pole dla synestetycznych doznań wielozmysłowych, całkowicie zacierających granice pomiędzy bodźcami płynącymi z różnych zmysłów. Zaprezentowany po raz pierwszy w roku 2005 w Neu Nationalgalerie w Berlinie *syn chron* wydaje się być dziełem w doskonały wręcz sposób realizującym strategię zacierania różnic pomiędzy różnymi mediami, ale jego istota nie polega na tym aspekcie działania artysty, tylko na świadomym wykorzystaniu naszych pięciu zmysłów nie w oddzielnych akcjach, ale we wspólnej pracy przekraczającej granice wyznaczające pola zarezerwowane dla ich reakcji. Ten zwrot w stronę myślenia o hybrydach jako o naturalnych konsekwencjach medialnych przemian w świecie sztuki, która jawi się jako ważne pole manifestowania się kluczowych zagadnień technokultury, to znak czasów postcyfrowych i postmedialnych.

45 Zob. C. NICOLAI: *syn chron*. Berlin, Die Gestalten Verlag, 2013, s. 33.



An abstract wireframe graphic on the left side of the page, composed of a dense network of black lines forming a complex, curved, and somewhat spherical structure. The lines intersect to create a mesh of small, irregular polygons, giving it a three-dimensional, architectural feel. It appears to be a stylized representation of a sphere or a large, curved object made of interconnected points and lines.

Część III

Manifestacje
artystyczne
technokultury

Rozdział 5

Ken Goldberg

Teleobecność i sztuka

teleobecności

Telegarden – natura versus (?)

technokultura

Teleobecność

Na pytanie o genezę teleobecności można odpowiedzieć przynajmniej dwojako. Można poszukiwać w przeszłości zjawisk zapowiadających teleobecność jako formę bycia w innej przestrzeni niż przestrzeń, w której faktycznie się znajdujemy, w czasie rzeczywistym, za pośrednictwem rozmaitych narzędzi i technologii telekomunikacyjnych (transmitujących obraz, dźwięk, pozwalających na manipulacje haptyczne obiektami w odległym środowisku). Sprawiają one, że interakcja pomiędzy osobami komunikującymi się na odległość stwarza wrażenie przebywania w jednej przestrzeni bez konieczności zmiany lokalizacji, co jest efektem swego rodzaju wymazania poczucia fizycznej odległości. Tego typu praktyki dosyć powszechnie wiąże się z zaawansowanymi technologiami komunikacyjnymi opartymi na systemach informatycznych (komputerowych), zwłaszcza zaś technologiami cyfrowymi.

Ale można też znacząco poszerzyć wąskie rozumienie teleobecności, jak czyni to chociażby Christine Paul:

Pojęcie teleobecności związane jest nie tylko z technologiami digitalnymi, ale także z każdą formą telekomunikacji – to znaczy komunikacji na dystans [...]. Samuel Morse wysłał pierwszą wiadomość za pomocą

telegrafu („Co Bóg uczyni?”) w roku 1844, a telefon zainicjował całkowicie nową epokę telekomunikacji¹.

Za kolejne ogniwa rozwoju teleobecności można by uznać rozmaite systemy telekomunikacyjne, takie jak telekonferencje, wideo-konferencje, wideofony, webkamery etc.

Drugą możliwością poszukiwania źródeł zjawiska teleobecności jest przywołanie momentu, kiedy ten termin został użyty po raz pierwszy i w jakim kontekście. Twórca laboratorium sztucznej inteligencji w Massachusetts Institute of Technology (MIT) Marvin Minsky w roku 1980 opublikował manifest zatytułowany *Telepresence*, w którym po raz pierwszy użył tego terminu², rozwijając już wcześniej pojawiające się koncepcje teleoperacji. Kreślił w nim wizjonerskie i wtedy futurologiczne plany dotyczące możliwości używania narzędzi oraz instrumentów, które wykorzystując odpowiednie sensory, potrafią w przyszłości „zreprodukować” ruchy naszych rąk, ramion, palców w innym miejscu za pośrednictwem mobilnych, mechanicznych „rąk”. „Używając takiego instrumentu możemy »działać« w innym pomieszczeniu, innym mieście, innym kraju albo na innej planecie”³. Już wcześniej używano określeń takich jak teleoperator czy telefaktor – Minsky postanowił jednak używać pojęcia teleobecność, zasugerowanego mu zresztą przez Patricka Gunkela⁴.

1 C. PAUL: *Digital Art*. London, Thames & Hudson, 2003, s. 154.

2 Zob. M. MINSKY: *Telepresence*. <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html> [data dostępu: 20.06.2015]. *Nota bene* został on opublikowany w magazynie „OMNI” poświęconym zagadnieniom naukowym, ale publikującym też krótkie utwory science fiction, fantasy oraz teksty poświęcone zjawiskom paranormalnym. Wystarczy wymienić nazwiska Williama Gibsona, Williama Burroughsa, Jonathana Carolla, Stephena Kinga z jednej strony, z drugiej zaś Freemana Dysona czy Alvina Tofflera – goszczących na łamach pisma – by uzmysłowić sobie szczególnie charakter tego wydawnictwa.

3 Ibidem.

4 Ekscentrycznego myśliciela i futurologa, autora (nigdy nieopublikowanych oficjalnie) kilkunastu książek i kilku tysięcy artykułów, najbardziej bodaj znanego jako twórca „ideonomii”, czyli nauki o ideach, będącej próbą stworzenia syntetycznej i całościowej teorii wiedzy. Na temat „ideonomii” i jej twórcy można znaleźć informacje na stronie <http://ideonomy.mit.edu> [data dostępu: 20.06.2015], tam też opublikowano wiele prac Gunkela, na przykład *Ideonomy: The Science of Ideas. Introductions, Foundations and Applications*. http://ideonomy.mit.edu/pdf/Ideonomy_Orange.pdf [data dostępu: 20.06.2015].

Już wtedy Minsky dostrzegał olbrzymi potencjał teleobecności jako technologii przyszłości, „zdalnie sterowanej ekonomii”, która obowiązywać będzie w wieku XXI. Jej zarys wywodził zaś z inspiracji, jakie stały się jego udziałem po lekturze opowiadania Roberta A. Heinleina zatytułowanego *Waldo*, opublikowanego w 1942 roku. Tytułowy bohater opowiadania jest słabeuszem, od urodzenia nie mogącym podnieść głowy do picia i jedzenia czy utrzymać łyżki. Ma jednocześnie niezwykle zdolności polegające na możliwości kontrolowania i sterowania mechanicznymi dłońmi i innymi narzędziami, które sam projektuje (nazywane one są „waldoes” od jego imienia). Te wynalazki czynią go na tyle bogatym, że może on sobie zbudować w przestrzeni okołoziemskiej dom (coś na kształt stacji kosmicznej). Minsky sugeruje, że autor musiał słyszeć o miastennii (łac. *myasthenia gravis*), schorzeniu charakteryzującym się nużliwością, czyli szybkim zmęczeniem i osłabieniem mięśni szkieletowych. W związku z tym „waldoes” to przede wszystkim urządzenia wspomagające funkcje niedoskonałego ciała bohatera, które może być w specyficzny sposób amplifikowane. Urządzenia te działają jak ludzkie ręce. Operując na odległość, można obserwować swoje poczynania, wszystkie te instrumenty są zdalnie sterowane (w przypadku powieści *Waldo* chodzi o możliwość sterowania urządzeniami z poziomu ziemskiego satelity, na której przebywa bohater). Dodajmy, że już w latach 70. sam Minsky skonstruował komputerowo sterowane hydraulicznie poruszane mechaniczne ramię, swoją wersję „waldoe”, które miało układać klocki jeden na drugim. Niestety urządzenie to nie chciało działać.

Minsky przyznaje, że wiele pomysłów Heinleina miało duży wpływ na jego koncepcje teleobecności i możliwości zdalnego sterowania urządzeniami telerobotycznymi na odległość. Warto o tym wspomnieć, bowiem granice pomiędzy futurologicznymi, czy też literackimi, konceptami i dociekaniem naukowymi w zakresie nowych technologii bardzo często przebiegają w zaskakujący sposób, czasem zresztą te dwa, wydawałoby się przeciwstawne, światy znakomicie się uzupełniają, zachodzi pomiędzy nimi zarówno pewien rodzaj synergii, jak i konwergencji. Sam autor *The Emotion Machine*⁵ twierdzi, że

5 W tej książce Minsky pisze, iż „psychologowie próbują naśladowywać fizyków, poszukując zwięzłych prawideł wyjaśniających procesy zachodzące w naszych mózgach”,

jego prace w dziedzinie sztucznej inteligencji są prowadzone zarówno w świecie fikcji, jak i nauki, zaś inspiracje czerpie zarówno z prac i badań wybitnych naukowców, jak i takich twórców, jak chociażby Heinelein czy Isaac Asimov.

Marvin Minsky przypomina, że pierwsze sztuczne, mechaniczne ręce zbudowano już w roku 1947; służyły one do przenoszenia niebezpiecznych chemikaliów. Potem, w latach 60., fascynacja robotami – które zastąpić miały ludzi w wykonywaniu niebezpiecznych czynności, takich jak, na przykład, rozbrajanie bomb, rozminowywanie, oczyszczanie terenów skażonych, wykorzystywanie ich w kopalniach, przemyśle, kosmosie, eksploracji planet i wielu innych przestrzeniach – zdecydowanie zmalała. Zainteresowanie robotami oraz robotyką w kontekście teleobecności, to zjawisko, które zaczęło się rozwijać dopiero na początku lat 90. Było ono wyrazem wzmożonego zainteresowania problematyką mechanizmów sterowanych automatycznie i wyposażonych w jakiś rodzaj funkcjonalnej inteligencji. Dziś obcowanie z Asimo, ulepszanym od 1986 roku dwunożnym robotem firmy Honda, czy z projektami Hiroshi Ishiguro, takimi jak kobiecey aktroid Repliee Q1Expo, telenoid i być może najsławniejszym androidem zwanym Geminoidem, będącym wierną repliką Ishiguro, często wprowadzać może w stan konfuzji. Czy moment pojawienia się robota rozumnego – *robo sapiens* – jest już bliski?

Te zapewne fascynujące pytania wypada w tym miejscu zawiesić, by powrócić do kwestii teleobecności⁶, a ściślej rzecz biorąc, do próby jej dokładniejszego opisanie i odniesienia do praktyk artystycznych, czyli krótkiej prezentacji genezy sztuki teleobecności. By to uczynić, należy najpierw rozpatrzyć pojęcie i zjawisko telematyczności bezpośrednio związane z teleobecnością. Termin ten po raz pierwszy został użyty przez Simona Nora i Alaina Minca w raporcie sporządzo-

jednocześnie jednak naukowcy obecnie bardzo często naśladują spekulatywne praktyki pisarzy science fiction. M. MINSKY: *The Emotion Machine. Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of Human Mind*. New York, London, Toronto, Sydney, Simon & Schuster, 2006, s. 2.

6 Na temat przeszłości i przyszłości robotyki zob. P. MENZEL, F. D'ALUISIO: *Robo sapiens. Czy roboty mogą myśleć?* Przeł. K. TCHOŃ. Warszawa, Wydawnictwo G+J Gruner + Jahr Polska, 2002.

nym w roku 1978 i zatytułowanym *L'Informatisation de la société*⁷. Autorzy definiowali telematykę jako „narodziny mariażu pomiędzy komputerami i sieciami komunikacyjnymi, który zwieńczony będzie nadejściem uniwersalnych satelitów, transmisją obrazów, danych i dźwięków”⁸. Dodajmy, iż francuska wersja sieci telefonicznej działającej na podstawie systemu wideotekstowego, czyli Minitel, została wprowadzona w roku 1982. Przez wiele lat Minitel traktowany był (zwłaszcza przez Francuzów) jako alternatywa, czy może raczej konkurencja, dla Internetu. Telematyka była zatem wyrazem postępującej fuzji technologii informatycznych i telekomunikacyjnych, jednocześnie stanowiła praktyczną zapowiedź technologii teleobecności. Pierwszym twórcą, który dostrzegł w technologiach telematycznych olbrzymi potencjał artystyczny, był Roy Ascott, od początku lat 60. eksperymentujący z nowymi technologiami medialnymi i tworzący sztukę cybernetyczną.

Ascott traktował telematykę przede wszystkim jako możliwość rozwijania nowego rodzaju sztuki opartej na nowatorskich formach komunikacji sieciowej zapowiadających sieć internetową.

Telematyka jest terminem używanym na określenie komputerowo zapośredniczonej komunikacji obejmującej telefoniczne, kablowe i satelitarne połączenia pomiędzy geograficznie oddalonymi użytkownikami oraz instytucjami, które są podłączone do systemów przetwarzania danych, sterujących zdalnie urządzeniami i obszernymi bankami zmagazynowanych danych⁹.

Nowe możliwości konektywności fundują nowy rodzaj kultury telematycznej, co oznacza, że „nie myślimy, nie postrzegamy i nie czujemy w izolacji. Kreatywność jest dzielona, autorstwo jest rozproszo-

7 Angielski przekład tej pracy brzmiał jednak tak: *The Computerisation of Society*. „Informatyzacja” utożsamiona zostaje z „komputeryzacją”, to, co jeszcze dekadę wcześniej (w latach 60.) nie było takie oczywiste, na przełomie lat 70. i 80. staje się jednak faktem. Zob. S. NORA, A. MINC: *The Computerisation of Society. A Report to the President of France*. Cambridge MA, London, MIT Press, 1980.

8 Ibidem, s. 13.

9 R. ASCOTT: *Is There Love in the Telematic Embrace?* W: IDEM: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Ed. E.A. SHANKEN. Berkeley, Los Angeles, London University of California Press, 2003, s. 232.

ne, ale nie w taki sposób, iż neguje indywidualność, autentyczność albo siłę autokreacji, co miało miejsce w przeszłości, kiedy występowały zjawiska niedojrzałej kolektywnej współpracy”¹⁰. Dla samego Roya Ascotta najważniejszym obszarem, w którym telematyka znalazła swój wyraz, była sztuka wykorzystująca zdobycze nowych technologii komunikacyjnych. On sam przeszedł długą drogę: od pierwszych realizacji z początku lat 60., które przypisać można do rodzącego się wówczas nurtu sztuki cybernetycznej, do sztuki telematycznej. Nie miejsce tu na przedstawianie jego dokonań¹¹, warto tylko podkreślić, że poszukiwania i dokonania tego artysty – który tak wyraźnie zwrócił uwagę na możliwości wynikające z użycia komputerów w sztuce, ale komputerów tworzących zintegrowaną sieć telematyczną – stanowiły pionierskie przedsięwzięcia w zakresie rodzącej się sztuki sieci. Sieci wykorzystujących infrastrukturę przesyłu danych za pomocą kabli, satelitów, łączy telefonicznych, ISDN aż po sieć internetową. Łączność, w wielorakim sensie tego słowa, stała się podstawą „zasady holomatycznej” („holomatic principle”), która mówi, iż każdy sieciowy interfejs, każdy punkt sieci (pojedynczy komputer) jest istotnym elementem telematycznej jedności w mnogości. Poszczególne terminali tylko wtedy jest użyteczny, kiedy staje się częścią całości. To stało się teoretyczną podstawą takich realizacji Roya Ascotta jak *Terminal Art* (1978), *La Plissure du texte* (1983), *Planetary Network: Laboratory* UBIQUA (1986) czy *Aspect of Gaia: Digital Pathways Across the Whole Earth* (1989). W tych telematycznych i interaktywnych projektach zamiast pasywnego widza i obserwatora pojawiał się partycypujący użytkownik i współtwórca, ktoś, kto w oparciu o aktywną interakcję stawał się członkiem współpracującej i współdziałającej ze sobą wspólnoty, którą charakteryzowało rozproszone autorstwo.

Te realizacje zapowiadały kolejną fazę rozwoju sztuki nowych mediów, jaką stała się sztuka teleobecności. Teleobecność można potraktować jako połączenie telematyki (czyli fuzji informatyki i teleko-

10 Ibidem, s. 238.

11 Najbardziej kompetentnym historycznym zarysem rozwoju sztuki, refleksji teoretycznej oraz działalności pedagogicznej Ascotta jest wprowadzenie do wyboru jego tekstów autorstwa E.A. SHANKENA: *From Cybernetics to Telematics. The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott*. W: R. ASCOTT: *Telematic Embrace...*, s. 1–95.

munikacji) oraz teleakcji¹² (czyli działania na odległość w czasie rzeczywistym). Samo pojęcie i konkretne działania obejmują jednak szersze spektrum odniesień, bowiem teleobecność definiuje się również jako rodzaj technologii immersyjnej wykorzystującej okulary, kaski i projekcję 3D. To specyficzny rodzaj medium umożliwiającego przenoszenie własnego ciała do innego środowiska, a także refleksję teoretyczną poświęconą temu zagadnieniu. Pierwsze eksperymenty wykorzystujące teleobecność w sztuce mają miejsce w drugiej połowie lat 80. Pionier sztuki elektronicznej oraz wykorzystania robotów w sztuce – Norman White, uczestnik legendarnej wystawy „Some More Beginnings” zorganizowanej w roku 1969 w ramach E.A.T. (Experiments in Art and Technology) – w roku 1986 przedstawił wraz z Dougiem Backiem projekt *Telephonic Arm Wrestling*. Zawodnicy w dwóch różnych miastach: Paryżu (Canadian Cultural Centre) i Toronto (Artculture Resource Centre) siłowali się ze sobą na rękę, używając zmotoryzowanego systemu „transmisji siły”, wykorzystującego łącza telefoniczne.

Pomysł wykorzystania linii telefonicznych do działań o charakterze artystycznym został zastosowany przez Eduardo Kaca: artystę, naukowca i teoretyka, który jako pierwszy użył terminu teleobecność w odniesieniu do sztuki¹³. Kac uczynił to, prezentując swoją pracę telekomunikacyjną zrealizowaną z Edwardem Bennettem i zatytułowaną *Ornitorrinco* (1990), nad którą w kolejnych wersjach pracował też w latach następnych.

W *Ornitorrinco* enigmatyczna idea „telekinezy” ucieleśniona jest w elektrycznych i elektronicznych elementach, wytyczając nowe drogi dla tele-

12 Używam tego określenia tak, jak czyni to Lev Manovich, zwracając uwagę, iż teleakcja odnosi się nie do tworzenia nowych mediów, ale jest specyficznym zniweczeniem fizycznego dystansu i możliwością działania na odległość w czasie rzeczywistym za pośrednictwem „obrazów-narzędzi”. „Możliwość otrzymywania informacji wizualnych o jakimś odległym miejscu w czasie rzeczywistym pozwala nam manipulować fizyczną rzeczywistością w tym miejscu, także w czasie rzeczywistym”. L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006, s. 269.

13 „Koncept teleobecności wprowadziłem do sztuki w roku 1990 w artykule *Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing*”. Zob. E. KAC: *Interactive Art on the Net*. <http://www.ekac.org/interactiveartonthenet.html> [data dostępu: 23.06.2015] oraz IDEM: *Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing*. „Leonardo” 1990, vol. 24, nr 2.

komunikacji jako formy artystycznej, przekraczającej wymianę obrazów. Projekt ten ma na celu ukazanie niektórych możliwości będących poza zasięgiem widzenia oraz służyć do przedłużenia ciała, będącego konsekwencją rozwoju systemów telekomunikacyjnych¹⁴.

Tak przedstawiał swoją koncepcję Kac. Najkrócej pracę można opisać następująco: artysta znajdujący się w Rio de Janeiro korzystał z telefonu mającego funkcję tonowego wyboru numerów (chodziło o odpowiedni dźwięk) jako narzędzia kontroli ruchu „ornitorrinco” znajdującego się w Chicago. „Ornitorrinco”, czyli dziobak, to zbudowany przez Kaca i Bennetta telerobot. Poszczególnym cyfrom przyporządkowane były komendy sterujące ruchem („iść do przodu”, „prosto do tyłu”, „do przodu w lewo” etc.). Jednocześnie, za pośrednictwem monitora i modemu, artysta mógł obserwować miejsce, w którym operował „ornitorrinco”; twórca widział tylko to, co widział jego mechaniczny „wtórnik”. Użycie metafory zwierzęcia zapewne zapowiadało późniejsze eksperymenty ze sztuką transgeniczną i bio artem Eduardo Kaca, takie chociażby jak *GFP Bunny* (2000).

Kolejne realizacje (*Ornitorrinco in Copacabana* 1991–1992, *Ornitorrinco on the Moon* 1992, *Ornitorrinco in Eden* 1994, *Ornitorrinco, the Webot* 1996) obrazują proces przechodzenia od łączy telekomunikacyjnych (telefonicznych) do łączy internetowych. Sztuka telekomunikacyjna przekształca się na dobrą sprawę w działania sieciowe, czyli net art (początkowo stosowano zapis net.art), czy też szerzej rzecz ujmując – sztukę Internetu; ma to miejsce około roku 1993 i związane jest z takimi artystami (i grupami twórczymi) jak Antonio Muntadas, Alexei Shulgin, Vuk Cosic, Mark Napier, Heath Bunting, Olia Lialina, etoy, Jodi, by wymienić tylko te najgłośniejsze postaci rodzącej się wtedy sztuki Internetu¹⁵. W tym gronie także należy umieścić Eduardo Kaca, dla którego był to kolejny obszar eksploracji strategii estetycznych, twórcę niezwykle wyczulonego na wszelkie nowości technologiczne i medialne, który wcześniej zajmował się poezją wizualną, digitalną, holopoezją, tworzył performanse, wykorzystywał w swojej

14 Ibidem, s. 233.

15 Zob. *net_condition. Art and Global Media*. Eds. P. WEIBEL, T. DRUCKREY. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001 oraz R. GREENE: *Internet Art*. London, Thames & Hudson, 2004.

sztuce multimedia i mixed media, tworzył struktury hipertekstowe i hipermedialne, dzieła interaktywne, a później, po doświadczeniach ze sztuką telekomunikacyjną, sztuką teleobecności, net artem, był jednym z pionierów sztuki transgenicznej, bio artu i sztuki genetycznej.

Sztuka teleobecności – opierając się na integracji telekomunikacji, robotyki, informatyki oraz nowych interfejsów wyznaczających obszary spotkania człowieka i maszyny – była i jest fenomenem ściśle związanym z rozwojem nowych technologii oraz ich zastosowaniem. Pamiętać jednak należy, że technologie teleobecności znajdują przede wszystkim zastosowanie w przestrzeni komunikacyjnej niezwiązanej ze sztuką, ale z aplikacjami komercyjnymi. Sam Eduardo Kac sądzi, że teleobecność można rozpatrywać przynajmniej na kilku płaszczyznach: jako nowe medium sztuki (choć można byłoby postawić pytanie o zasadność traktowania teleobecności jako medium), jako nowy rodzaj praktyk komunikacyjnych, w których mamy do czynienia z prymatem czasu rzeczywistego nad rzeczywistą przestrzenią, a także jako konkretny obszar badań naukowych poświęconych nowym mediom¹⁶. Sztuka teleobecności może przybierać różne formy, jest to zjawisko niejednorodne, co doskonale widać, kiedy zestawia się ze sobą dzieła reprezentujące ten nurt w sztuce nowych mediów. *Thundervolt* (1994) Gene'a Coopera, *Bowling Alley* (1995) Shu Lea Cheang, *VirtuAlice* (1995) ParkBench, *Tillie, the Telerobotic Doll* (1995–1998) Lynn Herschman, *Light on the Net* (1996) Masaki Fujihaty, *Bump* (1997) kolektywu Association Creation, *PROP – Personal Roving Presence* (1997) Erica Paulosa i Johna Canny, *Vectorial Elevation* (1999) Rafaela Lozano-Hemmera – to przykłady prac wykorzystujących różne formy teleobecności, ale też pokazujące, w jak różny sposób można to zrobić.

Niewątpliwie jednak każda z wymienionych realizacji w jakiś sposób podejmuje zagadnienia przeformułowania kategorii przestrzeni medialnie modyfikowanej oraz czasu rzeczywistego, a także możliwości działania na odległość. Owo wymazywanie fizycznej przestrzeni, specyficzna forma teletopiczności, ustanawia nowy rodzaj relacji, „spotkania na dystans”, o czym pisał Paul Virilio w odniesieniu do tele-

16 Por. E. KAC: *Telepresence Art*. W: *Teleskulptur*. Ed. R. KRIESCHE. Graz, Kulturdata, 1993, s. 48–72.



Fot. 1.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden, 1995–2004,
fot. Piotr Zawojski

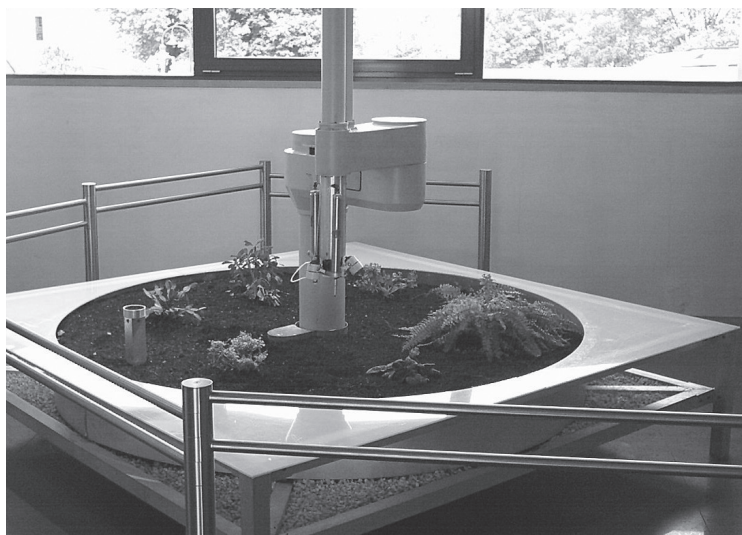
obecności¹⁷. Owo spotkanie to nic innego jak modus „bycia teleobecnym, tu i gdzie indziej, w *tym samym czasie*, który nazywamy »czasem rzeczywistym«, będącym jednakże formą rzeczywistej czasoprzestrzeni, ponieważ różne zdarzenia w istocie zajmują *miejsce*, nawet jeśli to miejsce w efekcie jest nie-miejszem technik teletopicznych”¹⁸.

Sztuka teleobecności – *Telegarden*

Kiedy w roku 2003 w Ars Electronica Center w Linzu oglądałem *Telegarden*, okres świetności ten teleogród miał już za sobą i nieuchronnie zbliżał się jego kres. Słabło zainteresowanie w sieci, roślin uprawianych przez sieciowych ogrodników było coraz mniej, choć zwiedzający fizyczną przestrzeń Museum of the Future z niezmiennym zaintere-

¹⁷ Zob. P. VIRILIO: *Open Sky*. London, New York, Verso, 1997.

¹⁸ Ibidem, s. 10.



Fot. 2.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden, 1995–2004,
fot. Piotr Zawojski

sowaniem zatrzymywali się przy klasycznej już wtedy realizacji Kena Goldberga i jego współpracowników. Aby przedstawić historię tego projektu, trzeba się cofnąć do początku lat 90., to wtedy bowiem Goldberg rozpoczął swoje eksperymenty w zakresie robotyki, telerobotyki, komunikacji sieciowej, webcamów, robotów sieciowych, telematyki i teleobecności oraz sztuki teleobecności.

Poszukiwaniom w zakresie projektowania i budowy konkretnych urządzeń wykorzystujących teleobecność towarzyszyła refleksja teoretyczna, stanowiąca niezbędny background dla zbudowania conceptualnych ram dla artystów będących jednocześnie naukowcami. Ken Goldberg, obecnie profesor na uniwersytecie kalifornijskim w Berkeley (obronił doktorat w zakresie nauk komputerowych), jest autorem licznych patentów w tym zakresie. Od roku 1995 był także dyrektorem Berkeley Automation Science Laboratory, w latach 2007–2010 stał na czele Berkeley Center for New Media, współpracował z MIT Media Lab, jest także twórcą Art, Technology and Culture Colloquium. Jednocześnie od końca lat 80., poza działalnością naukową, stworzył wiele projektów artystycznych. Obszar jego zainteresowań obejmuje takie specjalistyczne dziedziny jak: robotyka i telerobotyka, sieciowe roboty i kamery, algorytmiczna automatyzacja, inżynieria przemysłowa. Jego prace prezentowane były m.in. na Biennale w Wenecji, Ars Electronica w Linzu, Walker Art Center, Zentrum für Kunst und Medientechnologie

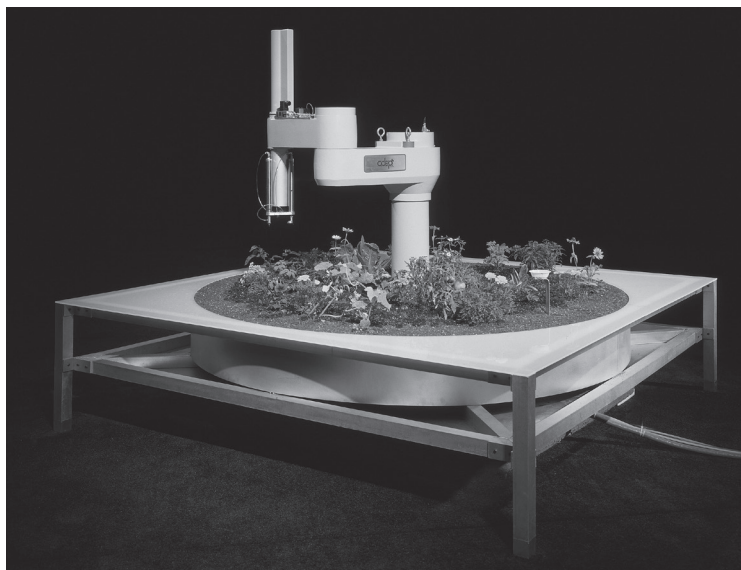
w Karlsruhe, Centre Pompidou w Paryżu, The Kitchen w Nowym Jorku, Kwangju Biennale w Seulu, InterCommunication Center w Tokio.

Praca teoretyczna, zarówno ta *ex ante*, prowadzona przed zmaterializowaniem się projektu *Telegarden*, czyli przed rokiem 1995, jak i ta *ex post*, w momencie, kiedy projekt już funkcjonował (od 1996 do 2004 roku w Ars Electronica Center) zaowocowała dwoma ważnymi publikacjami, które uznać można za podstawowe opracowania dotyczące telerobotyki i telepistemologii, sztuki telerobotycznej oraz sztuki teleobecności, a także zdalnego sterowania różnymi urządzeniami za pośrednictwem sieci internetowych. Pierwsza z tych książek¹⁹ podejmuje fundamentalne zagadnienia wpływu technologii dostarczających wiedzy i służących poznaniu na dystans. Druga publikacja rozwija problematykę wpływu nowych technologii na procesy zapośredniczonej komunikacji, a autorzy skupiają swoją uwagę przede wszystkim na działaniu robotów działających online, przedstawiając kilkanaście konkretnych realizacji robotycznych działających w sieci²⁰. Ich genealogia osadzona jest w przeszłości (teleskop, telefon, telewizja), ale dziś najważniejszym obszarem tego typu eksploracji okazują się być strategie sieciowej komunikacji i wymiany danych oraz kolaboracji pozwalającej na współpracę na odległość, posługiwanie się robotami sieciowymi, wykonywanie teleoperacji i, szerzej rzecz ujmując, rozmaitych rodzajów teleakcji, czyli możliwości zdalnego działania na odległość w czasie rzeczywistym. O artystycznym wymiarze tych zjawisk i możliwościach wykorzystania rozmaitych technologii telekomunikacyjnych piszą autorzy książki *At a Distance*²¹, prezentując prekursorskie działania artystów wobec tego, co eksplodowało wraz z pojawieniem się sieci internetowych, zwłaszcza zaś w momencie opracowania przez Tim Bernersa-Lee protokołów HTTP i HTML oraz systemu www. Ale nim to miało miejsce, artyści próbowali, często z bardzo udanym skutkiem, wykorzystywać w swojej twórczości rozmaite urządzenia, takie

19 *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet.* Ed. K. GOLDBERG. Cambridge MA, London, MIT Press, 2000.

20 *Beyond Webcams. An Introduction to Online Robots.* Eds. K. GOLDBERG, R. SIEGWART. Cambridge MA, London, MIT Press, 2002.

21 *At the Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet.* Eds. A. CHANDLER, N. NEUMARK. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.



Fot. 3.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden,
1995–2004

jak telegraf, radio, teleks, faks. Narodził się Mail Art, wykorzystywano telewizję satelitarną i kablową, telekonferencje komputerowe i wideo-konferencje, rodziła się sztuka telematyczna jako zapowiedź sztuki teleobecności. Jak zawsze w takich przypadkach można by uprawiać archeologiczne badania pokazujące, iż fenomeny związane z nowymi mediami są głęboko zakorzenione w tradycji i historii wcześniejszych formacji technologicznych.

Telepistemologia, proklamowana przez Kena Goldberga, opiera się na czterech fundamentach: powszechnym dostępie, pośredniczeniu, autoryzacji i autentyczności. Goldberg często zwracał uwagę na to, iż w przeszłości, na przykład w siedemnastym stuleciu, nowe wynalazki służące poznaniu, takie jak teleskop czy mikroskop, wpływały na filozoficzny dyskurs i zmieniające się metody poznawania rzeczywistości. Kartezjusz, Hume, Locke czy Berkeley tworzyli swoje systemy filozoficzne na podstawie wiedzy na temat zmieniających się technologii. „Każdy nowy wynalazek służący komunikacji czy też pomiarom zmuszał do przeformułowania naszej definicji wiedzy”²². Tak jak Kartezjańska epistemologia była odpowiedzią na rozwój optyki i biologii

22 K. GOLDBERG: *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance*. W: *The Robot in the Garden...*, s. 2.

(to w dużej mierze teleskop i mikroskop przyczyniły się do jego sceptycyzmu poznawczego), jak „nowa teoria widzenia” George’a Berkeleya (zakładająca, iż nasze widzenie nie jest pasywnym postrzeganiem rzeczywistości, ale rodzajem aktywnych interwencji w świecie), tak telepistemologia jest przykładem technologicznie mediatyzowanej wiedzy. Operacje telerobotyczne w świetle telepistemologii podejmują podstawowe kwestie i pytania dotyczące możliwości weryfikacji przedstawień i reprezentowanych w sieci obiektów jako obiektów rzeczywistych (bądź symulowanych czy wirtualnych). Telepistemologia próbuje badać, jaki wpływ na wiarę, wiedzę i doświadczenie ma zmieniające się pojęcie dystansu, odległości, przestrzeni; prefiks „tele-” (obok „cyber-”) można niewątpliwie uznać za wyróżnik technokultury. Dzisiaj percypowanie na odległość, a przy tym nieustanna deterytorializacja, stało się powszechnym doświadczeniem członków (sieciowego) społeczeństwa. Telepistemologia stawia pytania o to, jak w epoce zapośredniczonego doświadczania świata możemy rozpoznawać, że coś jest rzeczywiste, a nie tylko symulowane przez coraz doskonalsze medialne reprezentacje. Ciągłe jeszcze nie jesteśmy gotowi na pełną akceptację faktu, że obecnie fizyczne miejsca zastępowane są przez wirtualne nie-miejsca radykalnie przetwarzające naszą przestrzeń i cyberprzestrzeń, będące dwoma komponentami integralnej, holistycznej przestrzeni podwójnej. Wydaje się, że aktualne są słowa Marca Augé z pracy poświęconej fenomenowi nie-miejsc, który pisze, iż

świat hipernowoczesności nie jest dokładnie tym, w którym wydaje się nam, że żyjemy, ponieważ żyjemy w świecie, którego jeszcze nie nauczyliśmy się oglądać. Powinniśmy nauczyć się od nowa myśleć o przestrzeni²³.

Telegarden powstawał na Uniwersytecie Kalifornijskim w roku 1994, koordynatorami projektu byli Ken Goldberg i Joseph Santarromana. Projekt ten rozpatrywać można na kilku planach: jako egzemplifikację teoretycznych i filozoficznych założeń telepistemologii, eksperyment badawczy, choć przedstawiany on jest najczęściej w kontekście strategii artystycznego wykorzystaniu potencjału Internetu, a ściślej

23 M. AUGÉ: *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*. Przeł. R. CHYMKOWSKI. Przedmowa W.J. BURSZA. Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010, s. 21.

rzecz biorąc – sztuki teleobecności. Goldberg wyjaśniając genezę powstania *Telegarden*, mówił:

Ogród oznacza ucieczkę od technologii. Roboty ucieleśniają wejście do miejsc niebezpiecznych – takich, w których nie chcemy być. Wysłanie robota do ogrodu jest prawdopodobnie najbardziej absurdalnym zastosowaniem telerobotyki²⁴.

Sam pomysł w istocie może wydawać się absurdalny, ale nie o prowokację tutaj chodziło.

Nim jednak spróbuję wyjaśnić znaczenie tej realizacji dla historii nowych (sieciowych) mediów sztuki, należy przybliżyć podstawowe założenia, którymi kierowali się jego twórcy oraz wyjaśnić zasady funkcjonowania ogrodu w cyberprzestrzeni i w przestrzeni fizycznej. Idea ogrodu jako żyjącego modelu odzwierciedlającego społeczne interakcje miała być zarówno próbą zbudowania prototypowego urządzenia robotycznego, jak i działaniem artystycznym. Właśnie działaniem, bowiem zbudowany przez twórców system jest przykładem dzieła interaktywnego, powstającego w długim czasie, stale zmieniającego (za sprawą użytkowników, członków tworzącej się społeczności ludzi sadzących, pielęgnujących i opiekujących się roślinami w ogrodzie) swój wygląd. Ogród w zamyśle twórców nie miał być substytutem „prawdziwego” ogrodu, a raczej alternatywną formą stworzoną także jako rodzaj zachęty do namysłu nad możliwością uprawy swojego ogrodu w przestrzeni fizycznej.

Połączenie ze sobą elementów organicznych (prawdziwe kwiaty – nagietki, petunie, floksy, len) z high-techem (umieszczone są one w metalicznym pojemniku o średnicy około dwóch metrów, w którego centrum znajduje się ramię robota sadzącego i podlewającego kwiaty) – mogło wydawać się zabiegiem karkołomnym. Natura zostaje zestawiona tu nie z kulturą, ale z technokulturą, nie o konfrontację jednak chodzi, nie o ujarznienie natury przez technologię, ale o współdziałanie, pokojowe współlistnienie wzajemnie warunkujące koegzystencję dwóch światów, dzisiaj na siebie po prostu skazanych. A zatem cyberprzestrzeń i przestrzeń fizyczna wzajemnie mogą się wspierać, nie zaś

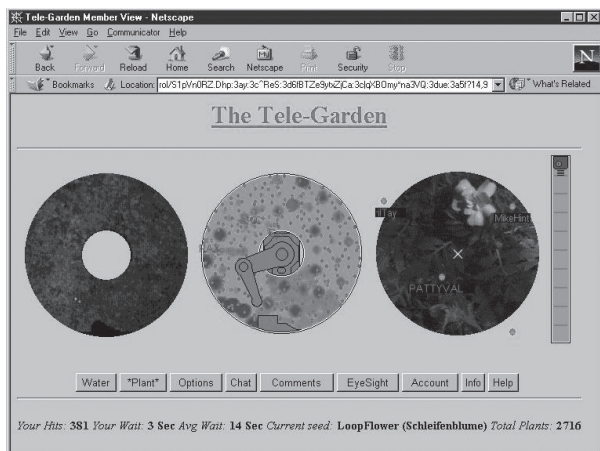
24 A. OCHERT: *Planting Seeds of Doubt*. „California Monthly” 2000, vol. 111, nr 2, s. 23.

Fot. 4.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden,
1995–2004



konkurować ze sobą i siebie zastępować. Teleobecność, czyli możliwość widzenia i działania na odległość, na której opiera się powołanie do życia teleogrodu, wydaje się być zjawiskiem ciekawszym aniżeli przereklamowana wirtualna rzeczywistość waloryzująca w różnych kontekstach tworzenie sztucznego, symulowanego środowiska generowanego przez komputery. Teleobecność to możliwość działania, zmieniania rzeczywistości za pośrednictwem percepcji obrazów tejże rzeczywistości, VR to tylko pasywny rodzaj tworzenia substytucji realnego świata niejako konkurującego ze światem rzeczywistym.

Jak funkcjonował *Telegarden* i na jakich zasadach opierała się jego egzystencja? Przedstawiam je rzecz jasna w sporym uproszczeniu. Aby stać się członkiem wspólnoty użytkowników tego ogrodu żyjącego i rozrastającego się najpierw na Uniwersytecie Kalifornijskim, a od roku 1996 w Museum of the Future w Linzu, należało zalogować się na stronie internetowej projektu. Można było też pozostać widzem, biernym obserwatorem poczynañ innych użytkowników, jednakże, gdy chciało się zostać sieciowym ogrodnikiem, należało regularnie odwiedzać stronę.



Fot. 5.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden,
1995–2004

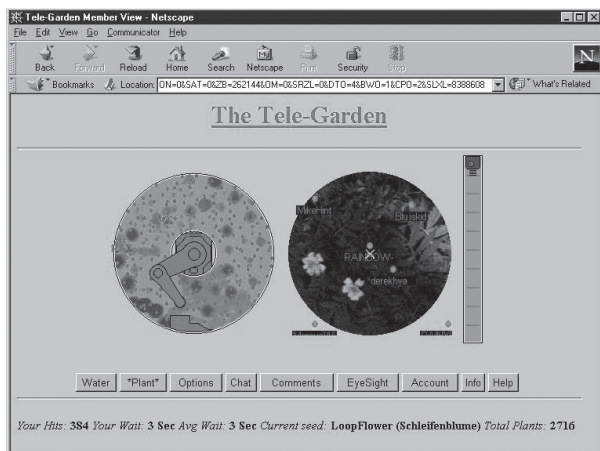
Po minimum 100 wejściach zalogowany użytkownik nabywał prawo do posadzenia jednej roślinki, którą to czynność wykonywał telerobot usytuowany w centrum ogrodu. Na monitorze można było zobaczyć kształt ogrodu na danym etapie jego zbiorowej uprawy, można było precyzyjnie wybrać miejsce, gdzie chciało się posadzić swoją roślinkę i uczynić to za pomocą prostego interfejsu. Po 500 wejściach (i co najmniej dwóch tygodniach) można było posadzić drugą, a po 1000 (i trzech tygodniach) – trzecią i ostatnią roślinę. Zainstalowana na ramieniu telerobota kamera wykonywała zdjęcia pokazujące zmiany dokonujące się za sprawą wykonywanych przez konkretnego ogrodnika operacji. Pamiętajmy, że przepustowość sieci była wówczas niska, stąd nie można było transmitować przekazu live za pomocą webkamery. Ogród należało stale odwiedzać, by podlewać swoje rośliny; jeśli z jakichś powodów ogrodnik nie mógł tego uczynić sam – mógł poprosić innego ogrodnika, by ten w jego imieniu to uczynił. Ważnym elementem projektu był rodzaj publicznej agory, na której można było kontaktować się z innymi ogrodnikami w formie tekstowego czatu. W ciągu roku projekt miał zarejestrowanych około siedmiu i pół tysiąca aktywnych członków wspólnoty *Telegarden*, którzy ją odwiedzali regularnie. Po roku (początkowo zakładano, że projekt będzie funkcjonował tylko przez taki czas) zanotowano ponad sto tysięcy unikalnych hostów i dwa miliony wejść na stronę, robot wykonywał około pięciu tysięcy ruchów w ciągu doby.

Telegarden stał się miejscem, do którego się wraca po to, by spotkać się z innymi użytkownikami ogrodu, co tworzyło model postnomadycznej partycypacji i kolaboracji. Postnomadyzm był rodzajem filozoficznego wspornika całości koncepcji. Oto w epoce sieciowych wędrówek, блąkania się po cyberprzestrzeni często bez celu bądź też w sytuacji, kiedy celem samym w sobie jest nomadyzm, a zatem brak zakorzenienia i nie przywiązywanie się do jakiegokolwiek terytorium, nieuprawianie ziemi, ciągła ruchliwość i tymczasowość (w tych kategoriach opisywano specyfikę rozwijających się sieci internetowych) – zaproponowano nowy model partycypacji w nowej przestrzeni. Dwie podstawowe metody nawigowania w sieci w poszukiwaniu informacji, przedstawione przez Pierre’a Lévy’ego²⁵, czyli polowanie i zbieractwo – nie znajdują zastosowania w przypadku *Telegarden*. Projekt ten zachęca bowiem do stałego wracania do uprawy ogrodu, ale być może ważniejsza jest świadomość, że powstaje on w wyniku zbiorowego wysiłku ludzi. Każdy działa na własną rękę, ale jednocześnie powinien uwzględniać interes tworzącej się wirtualnej wspólnoty. Jej sens polega na współpracy i współdziałaniu oraz wzajemnej odpowiedzialności za kształt ogrodu.

Paradoks ogrodu funkcjonującego w cyberprzestrzeni (przez kilka lat eksponowany był on jednak w Linzu, choć zapewne wielu faktycznych ogrodników nigdy nie widziało go „na żywo”, tylko wyłącznie w sieci) polegał na tym, iż w epoce „telecentrycznej” oraz czasie wszechobecnego „zdalnego sterowania” (także w wersji telerobotycznej, czyli na odległość) teleogród stał się obszarem budowania bliskości i więzi społecznych. Choć szczegółowa analiza²⁶ Village Square Chat, czyli wspominanego już forum dyskusyjnego uczestników i współtwórców tej telerobotycznej, interaktywnej instalacji wykazała, iż rozmowy uczestników tego przedsięwzięcia były dosyć pobieżne, powtarzalne i mało produktywne. Jednym z głównych tematów był podziw dla technologicznego wymiaru pracy, zwłaszcza zaś robota działającego w nieco tajemniczy dla użytkowników sposób. Badania te opierały się nie na pytaniach skierowanych do uczestników, ale analizie wypowiedzi poja-

25 P. LÉVY: *Cyberculture*. Minneapolis, London, Minneapolis University Press, 2001, s. 67–73.

26 M.L. MCLAUGHLIN, K.K. OSBORNE, N.B. ELLISON: *Virtual Community in a Telepresence Environment*. W: *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*. Ed. S.G. JONES. London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications 1997, s. 146–168.



Fot. 6.
Ken Goldberg,
Joseph Santarromana:
Telegarden,
1995–2004

wiających się na czacie. Powołana do życia, za sprawą sieciowej mediacji, społeczność była grupą samoregulującą się, demokratyczną, niepotrzebny był żaden moderator. Rola twórców projektu skończyła się wraz z usytuowaniem ogrodu w cyberprzestrzeni, cała reszta była konsekwencją interaktywnej interwencji członków wspólnoty *Telegarden*. Idee otwartości, wolności i dobrowolnej współpracy, charakteryzujące Internet jako nową przestrzeń społecznych interakcji, były w sposób wzorcowy realizowane w przypadku pracy Kena Goldberga. Jednocześnie praca ta podejmowała kwestie indywidualizmu i kolektywności, działań jednostkowych i grupowych. Pippa Norris²⁷ przekonuje na przykład, że etos indywidualizmu jest charakterystyczny dla cyberkultury i aktywności online. W przypadku *Telegarden* zarówno twórcy, jak i uczestnicy tego wieloletniego projektu poszukują zaś raczej nowych form kolektywnej aktywności, jaką oferuje cyberprzestrzeń i fizyczny ogród, w którym rosną prawdziwe (nie symulowane, sztuczne czy wirtualne) rośliny.

Praca ta dowodzi, że opozycja natury i technokultury wcale nie musi obecnie wyznaczać standardów pojmowania rzeczywistości cyberkultury, poddawanej nieustannie technologicznej obróbce. Połączenie organicznego środowiska ze środowiskiem nowych mediów jest

27 P. NORRIS: *Digital Divide. Civic Engagement, Information Poverty and the Internet Worldwide*. Cambridge, Cambridge University Press, 2001.

zresztą powracającym motywem wielu prac wybitnych artystów reprezentujących cybersztukę. Bodaj najlepszym przeglądem tego typu twórczości jest książka Gianni Marii Gatti zatytułowana *The Technological Herbarium*²⁸. *Telegarden* znalazł się w niej w części zatytułowanej *Rzeczywiste rośliny i nowe technologie*, gdzie autorka omawia także takie realizacje jak *Dressage d'un cōn* (1967) Piotra Kowalskiego, *Teleporting an Unknown State* (1994–1996) Eduardo Kaca czy *Bio-acustic Garden* (1978) Nissima Merkado. W książce znalazły się też omówienia wielu klasycznych już dziś prac takich artystów jak Christa Sommerer i Laurent Mignoneau, Char Davis, Edmond Couchot, Bill Viola, Tamás Waliczky, Jean-Louis Boissier, Natalie Jeremijenko, by wymienić tylko tych najbardziej znanych. Uświadamia to, że problematyka swoistego spotkania wysokich technologii z fenomenami organicznymi, nauki i sztuki, natury i technokultury jest jednym z istotnych zagadnień cybersztuki i cyberkultury²⁹.

Hybrydyczne z natury prace, w których sterylne, często wysokie, „suche” technologie informatyczne konfrontowane są z „mokrymi” mediami biologicznymi, nie są obecnie czymś niezwykłym. Taka konwergencja jest nieunikniona, o czym z przekonaniem pisał Roy Ascott w manifestie poświęconym „mediom mokrym” („moist media”).

Pomiędzy suchym światem wirtualności i wilgotnym światem biologii rozciąga się mokry obszar, nowa przestrzeń możliwości i nadziei. Media mokre (obejmujące bity, atomy, neurony i geny w każdym rodzaju kombinacji) będą konstituować podstawę sztuki nowego wieku, przekształcającą się sztukę związaną z tworzeniem płynnej rzeczywistości³⁰.

Telegarden to przede wszystkim rodzaj telerobotycznej pracy reprezentującej sztukę teleobecności, to specyficzny przykład sieciowego kolaboracjonizmu przybierającego postać wieloletniego performansu, którego aktorami stali się sieciowi ogrodnicy. Ale idea synergicznego współdziałania natury i technokultury była niewątpliwie jedną z naj-

28 G.M. GATTI: *The Technological Herbarium. Vegetable Nature and New Technologies in Art Between the Second and Third Millennia*. Berlin, Avinus Verlag, 2009.

29 Na ten temat zob. więcej P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltex, 2010.

30 R. ASCOTT: *Art @ the Edge of the Net*. W: IDEM: *Telematic Embrace...*, s. 363.

ważniejszych i najbardziej nowatorskich przesłanek stworzenia tego projektu.

Jednocześnie, w perspektywie telepistemologicznej, stawiane są ważne pytania dotyczące możliwości weryfikacji naszych doświadczeń zapośredniczonych medialnie, na odległość. Większość uczestników projektu i użytkowników ogrodu nigdy nie widziała go na żywo, mogła tylko obserwować w sieci zmiany będące konsekwencją ich własnych operacji i działań innych ogrodników. To obrazy fotograficzne (cyfrowe) potwierdzają procesy zachodzące w fizycznym ogrodzie, obrazy zatem są indeksalnie powiązane z rzeczywistością. Natomiast jednym ze stałych motywów powracających w teorii digitalnej obrazowości jest powszechne przekonanie, iż ów indeksalny wymiar obecnie został poważnie nadszarpnięty przez szeroko rozumiane procesy odrealniające rzeczywistość w wyniku stosowania procedur symulacyjnych. W takim przypadku – w odróżnieniu od tradycyjnych obrazów fotograficznych, opierających się na procedurach analogiczności (i analogowości zarazem) – cyfrowy zapis fotograficzny nie może być traktowany jako rodzaj dowodu na rzeczywiste istnienie. Na przykład teleogrodu. Ten typ argumentacji, jak trafnie zauważa Corey Dzenko³¹, w małym stopniu uwzględnia społeczną praktykę. A może po prostu tego typu teorie zbyt pochopnie i bez uwzględnienia potocznego, co nie znaczy błędnego, rozumienia fotografii cyfrowej, arbitralnie zakładają, że odbiorcy całkowicie odmiennie traktują zdjęcia wykonane techniką cyfrową aniżeli tradycyjne fotografie? Można powiedzieć, że różnice pomiędzy tymi dwoma rodzajami obrazów tkwią jednak zupełnie w czymś innym, raczej w zakresie ontologii. Chociażby monitorową formą uobecniania się tych pierwszych i materialną formą zapisu (na przykład na papierze) tych drugich³².

Telegarden był złożonym i wielowymiarowym eksperymentem, w którym spotkały się wysokie technologie telerobotyczne i nowe możliwości telekomunikacyjne oparte na architekturze sieci interne-

31 Zob. C. DZENKO: *Analog to Digital: The Indexical Function of Photographic Images*. „Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism” 2009, vol. 37, nr 2.

32 O fotografii cyfrowej pisałem w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: *Daniel Lee, czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka*. „Rocznik Historii Sztuki” 2006, T. 31, oraz IDEM: *Paradoksy obrazu w epoce cyfrowej*. W: *Cyberfoto 2009. XII Międzynarodowy Konkurs Fotografii Cyfrowej*. Częstochowa, Regionalny Ośrodek Kultury, 2009.

towej – z żywymi roślinami pielęgnowanymi przez żywych ludzi za pośrednictwem mechanicznego robota. Ogród zawsze, w wymiarze symbolicznym, traktowany był jako obszar swego rodzaju dialogu pomiędzy naturą i kulturą, tutaj doszło także do dialogu pomiędzy naturą i technologią czy też naturą i technokulturą. Dobrowolna i samoregulująca się społeczność sieciowa realizowała dawną utopię, a właściwie „kompucupię” Yoneji Masudy³³, który podkreślał, że najistotniejszym aspektem przyszłych (czyli obecnych) wspólnot, funkcjonujących w społeczeństwie informacyjnym, powinna być idea dobrowolności i demokracji uczestniczącej. Bez odgórnego sterowania czy też (eufemistycznie mówiąc i nawiązując do języka sieci) „moderowania” aktywności członków określonych społeczności. Tak jak to miało miejsce w *Telegarden*. Ta wspólnota nie zabijała indywidualności, wręcz przeciwnie, pielęgnowała je – dosłownie i w przenośni – każdy musiał przecież dbać o swoje rośliny, które posadził w ogrodzie. Ale mógł też liczyć na pomoc innych, jeśli zachodziła taka potrzeba.

Projekt *Telegarden* dziś już nie istnieje, poza zachowaną sieciową dokumentacją, jednak jego historia może być dowodem na to, że mariaż natury i technokultury nie tylko jest możliwy, ale stał się on fundamentem dla rozwoju nowego humanizmu oraz nowego kształtu społecznych i kulturowych relacji ludzi. Teleobecność tylko pozornie pogłębia technologiczną atomizację i alienujące działanie nowych sposobów komunikowania się. Użytkownicy, przy pomocy sieciowych narzędzi wymiany informacji, tworzyć mogą głębokie relacje z czasem wykraczające także poza środowisko wirtualne. W tych procesach ważną rolę mogą też odgrywać projekty artystów poszerzających (tak jak w przypadku *Telegarden*) obszary, na których funkcjonuje sztuka, jednocześnie wytyczających drogi dla kolejnych eksperymentów integrujących świat przyrody i technologii.

33 Zob. Y. MASUDA: *The Information Society as Post-Industrial Society*. Washington, D.C. World Future Society, 1980, s. 146–156.

Rozdział 6

Stelarc

Kim jest i co nam mówi?

Wersję 3.0 ludzkiego ciała, w latach 30. i 40. XXI wieku, wyobrażam sobie jako bardziej gruntowną zmianę konstrukcji. Zamiast przekształcać każdy układ (zarówno biologiczne, jak i niebiologiczne części naszego myślenia), będziemy mogli usprawnić nasze ciała w oparciu o doświadczenia z wersją 2.0. Podobnie jak w przypadku przejścia od wersji 1.0 do 2.0 przejście do wersji 3.0 odbędzie się stopniowo i będzie się wiązać z wprowadzeniem wielu rywalizujących ze sobą idei. Przewiduję, że jedną z cech wersji 3.0 będzie zdolność do zmiany naszych ciał. Będziemy w stanie to robić bez najmniejszego trudu w środowiskach rzeczywistości wirtualnej, lecz nauczymy się to robić także w prawdziwej rzeczywistości. Wszczepimy sobie twory oparte na MNT¹, dzięki czemu będziemy mogli swobodnie zmieniać swą postać fizyczną².

Ray Kurzweil: *Nadchodzi osobiwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*

-
- 1 MNT – (Molecular Technology) definiowana jest jako technologia oparta na zdolności tworzenia złożonych struktur na poziomie atomowym za sprawą mechanosyntezy. Przez Erica Drexlera utożsamiana z nanotechnologią. Zob. http://e-drexler.com/d/06/00/Nanosystems/glossary/glossary_m.html [data dostępu: 31.02.2016].
 - 2 R. KURZWEIL: *Nadchodzi osobiwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*. Przeł. E. CHODKOWSKA, A. NOWOSIELSKA. Warszawa, Kurhaus Publishing, 2013, s. 306.

Człowiek 3.0

Idea osobliwości, o której pisze Ray Kurzweil, a także wizja człowieka w wersji 3.0 mogą wydawać się bliskie poglądom Stelarca, ten jednak zdecydowanie odcina się od poglądu, że około roku 2050 pojawi się niebiologiczna sztuczna inteligencja ulokowana w zmodyfikowanych ciałach. Zamiast nad sztuczną inteligencją (AI) woli zastanawiać się nad sztucznym życiem (ALife), będącym konsekwencją zacierania się różnic pomiędzy człowiekiem i maszyną, inteligencją ludzką i sztuczną inteligencją³. Jednym z fundamentalnych pytań, objawiającym się w szczególności w „języku, który uwiecznia Kartezjański Teatr”⁴, są narastające wątpliwości co do tego, kim jest obecnie człowiek, i co jest istotą człowieczeństwa.

Pytanie o „ja”, o podmiotowy wymiar człowieka, staje się coraz bardziej problematyczne – im dłużej tworzy, tym większe ma poczucie zanikania podmiotowego „ja” („There is no »I«”), które jest przecież tylko językowym konstrukt, liczy się tylko ciało, które wchodzi w kontakt z innymi ciałami. To, co tworzy naszą tożsamość, oraz nasze człowieczeństwo, jest pochodną systemu społecznego, technologii i naszej kultury. Umysł jest czymś wysoce problematycznym, na pewno nie on jest głównym wyznacznikiem tego, co ludzkie. W efekcie, jak mówi Stelarc, „być może w byciu człowiekiem chodzi o to, by przestać przypominać człowieka”⁵.

Prymat ciała i cielesności w myśleniu o człowieku to oczywista dominanta twórczości australijskiego artysty. Radykalne, choć wysoce dyskusyjne, negowanie – czy może raczej kwestionowanie – uprzywilejowanej pozycji podmiotu w czasach ekspansywnej technokulturowej rzeczywistości opiera się na negacji Platońskiej, Kartezjańskiej i Freudowskiej metafizyki ludzkiego ciała. Prowadzi to do sądów tyleż prowokacyjnych, co zmuszających do przemyślenia wielu fundamental-

3 Zob. F. KALINOWSKI: *Phantom Flesh: Extreme Performance Artist Stelarc Interviewed*. <http://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview> [data dostępu: 31.02.2016].

4 Ibidem.

5 M. DONNARUMMA: *Fractal Flesh – Alternate Anatomical Architecture. Interview with Stelarc*. http://cec.sonus.ca/econtact/14_2/donnarumma_stelarc.html [data dostępu: 16.06.2015].

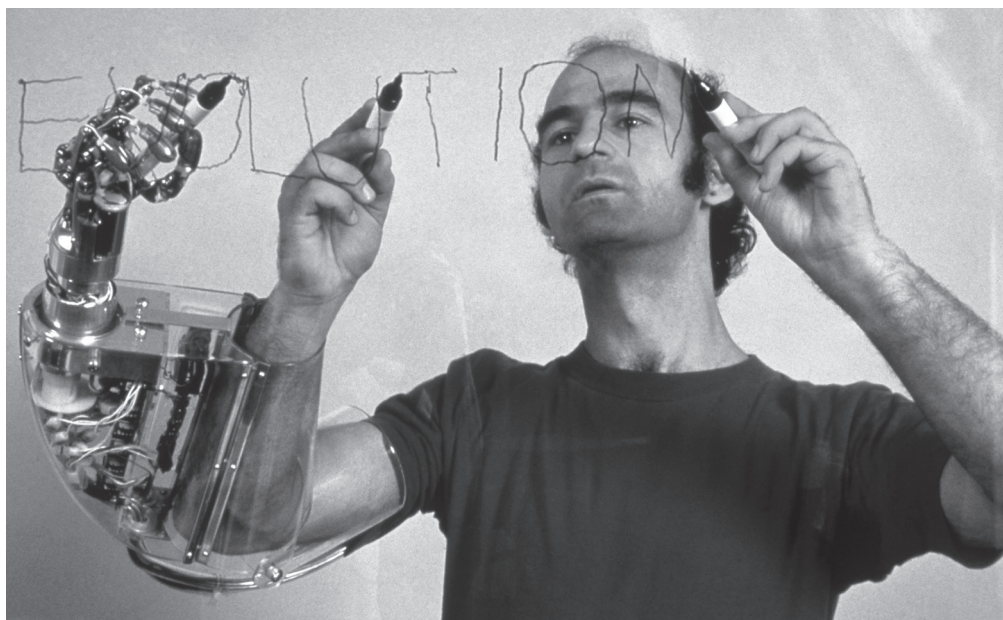
nych zagadnień dla zachodniej cywilizacji. „Kiedy ciało wypowiada się jako *Ja*, to w istocie kiedy mówi »Ja jadę do Londynu« albo »Ja tworzę sztukę«, słowo *Ja* oznacza tylko to, że »to ciało jedzie do Londynu«, »to ciało tworzy sztukę«”⁶. To jeden z tych konceptów, z którym trudno się zgodzić: tak radykalna dekonstrukcja „ja”, sprowadzenie go wyłącznie do konstruktu językowego, prowadzić musi do problematycznego odróżniania się „ja” od „nie-ja”. Stelarc konsekwentnie rozwija ten typ myślenia negujący ważność „ja” oraz podkreślający jego relacyjność i naturalną tendencję do realizowania się w siatce społecznych i kulturowych odniesień. Można by powiedzieć, zgodnie z dominującym dziś modelem opisu nowego paradygmatu cyberkulturowego, że najważniejsza jest kwestia sieci jako metafory, ale też modelu organizacji cyberkultury, w której usieciowione ciało (nie „ja”, a raczej „nie-ja”) staje się rodzajem konektywnego węzła społeczeństwa sieciowego.

W niniejszych rozważaniach chciałbym się zastanowić, kim jest Stelarc, jaki jego „obraz” wyłania się z tego, co sam pisze i mówi na swój temat i o swojej pracy. Można oczywiście rozpocząć od stwierdzenia, że „obecnie wszyscy jesteśmy Stelarcami”, jak sugerują Arthur i Marilouise Kroker⁷, co sprawia, że pisząc o tym twórcy, w gruncie rzeczy piszemy o sobie. To pociągająca perspektywa, jednakże błędna – Stelarc jest wyjątkowy i nie może stanowić swego rodzaju „matrycy” czy lustra, w którym przyglądamy się sami sobie. Artysta jest niewątpliwie jedyny i niepowtarzalny, choć przecież doskonale wiemy, że to, co robi, jest także przedmiotem zainteresowania i twórczości wielu innych artystów, naukowców oraz badaczy. A zatem kim jest Stelios Arcadiou, cypryjski Grek urodzony w Limassol, który na pytanie o to, czy jest performerem, artystą telematycznym, artystą site-specific, rzeźbiarzem, inżynierem robotyki, artystą ciała, kolaboracyjnym projektantem, odpowiada z przekonaniem, że jest artystą performerem⁸. Został nim, kiedy jako student szkoły artystycznej w latach 60. uświadomił sobie, że jest raczej

6 STELARC, M. SMITH: *Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation*. W: *Stelarc. The Monograph*. Ed. M. SMITH. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005, s. 216–217.

7 A. i M. KROKER: *We Are All Stelarc Now*. W: *Stelarc. The Monograph...*, s. 63–85.

8 STELARC, M. SMITH: *Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation*. W: *Stelarc. The Monograph...*, s. 215.



Fot. 7.
Stelarc: *Handswriting.*
Writing One Word
Simultaneously With Three
Hands, Maki Gallery,
Tokyo 1982,
fot. Keisuke Oki

kiepskim malarzem. I tak zostało do dziś. Zresztą już w szkole zaprojektował rodzaj kasku i gogli, które można by potraktować jako antycypację późniejszych elementów składowych systemów wirtualnej rzeczywistości. Wykorzystywał je pomiędzy rokiem 1968 a 1972. Szkoły jednak nie skończył, bowiem nawet w Royal Melbourne Institute of Technology nie bardzo mógł znaleźć dla siebie miejsce. Jak wspominał po latach: „Nikt nie rozumiał tego, co próbowałem robić i w efekcie nie ukończyłem czwartego roku studiów, a potem nigdy nie miałem możliwości ukończenia uczelni artystycznej”⁹. Niewątpliwie ten fakt doprowadził do wyjazdu do Japonii, w której spędził dwadzieścia lat, tam też na dobre zaczęła się jego kariera artystyczna.

Epoka bio-techno-logiczna to czas, w którym biologia oraz technologia wyznaczają ramy dla tworzenia się nowej rzeczywistości post-humanistycznej i transhumanistycznej. Post-trans-humanistyczna rzeczywistość obejmuje swoim zasięgiem już nie tylko małe grupy zafascy-

9 Cyt. za: M.J. JONES: *Stelarc. Still Hanging Around*. <http://www.conceptlab.com/core-text/2001a/cstage-stelarc.html> [data dostępu: 28.01.2016]. W innym miejscu mimo to nazywa siebie „dyplomowanym rzeźbiarzem”. Zob. *Sondowanie. Ze Stelarkiem rozmawiają Joanna Żylińska i Gary Hill*. „Autoportret” 2012, nr 3 (38), s. 42.

nowanych nowymi technologiami geeków, ale w pewien sposób staje się mainstreamem współczesnej cyberkultury. To naturalne tło dla wystąpień artystów i naukowców, którzy w centrum swoich zainteresowań stawiają kwestie ciała, choć nie sposób oddzielić problemów cielesności od problemów duchowości.

Stelarc w oczach innych

W swojej filozofii mediów Wojciech Chyła, odnosząc się do „problemu mind-body” w kontekście biotechnosystemów, za Manuelem Lopesem da Silvą podkreśla, że technologie informacyjne i audiowizualne dotyczą przede wszystkim naszej aktywności psychicznej, a nie somatycznej. Podkreślanie tendencji do usamodzielnienia się ducha od ciała i od jego ograniczeń oznaczać może

początek przyrody w biotechnosystemowym re-cyclingu i początek ciał transgenicznych i genetycznie modyfikowanych, hybrydalnych i permanentnie, transfigurowanych. Może to oznaczać zwycięstwo nad przyrodniczymi gatunkami transgenot i chimer, gwarantujących nieograniczoną Duchowi i zwycięstwo nad biosferą biotechnosfery nie stwarzającej przed Duchem hamulców¹⁰.

Ucieczka Ducha w kierunku wirtualności to sposób wyzwolenia wszystkiego, co psychiczne, z okowów ciała. A stąd już krok do przekroczenia nie tylko fizycznych ograniczeń naszej cielesności, ale także do przekroczenia ludzkiego gatunku. Napędem i środkiem do realizacji tego celu staje się wszystko, co technologiczne i techniczne. W efekcie to technika jawi się

jako właściwe źródło osiągnięć ludzkiego gatunku, nie jest już odrzucona poza ów gatunek, tj. poza ludzkie gatunkowe ciało, lecz jest z nim wewnątrzsystemowo sprzęgana w jeden biotechnosystemowy układ ponad-, poza-, czy postgatunkowo ludzki, odtąd się ona nieodparcie nakierowuje ku głębokiej transformacji *homo sapiens*¹¹.

10 W. CHYŁA: *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*. Poznań, Wydawnictwo Naukowe UAM, 2008, s. 292.

11 Ibidem, s. 320.

Taka wykładnia procesów związanych z ekspansją technologii i mediów stanowić może rodzaj filozoficznego tła dla działalności Stelarca, od razu jednak należy zwrócić uwagę, że w jego rozumieniu to nie czynniki psychiczne czy duchowe są tutaj najważniejsze, ale wręcz przeciwnie, to ciało staje się centralnym zagadnieniem owych przemian. A mówiąc precyzyjniej, konieczność całkowitego przemyslenia jego funkcji oraz ponownego zaprojektowania architektury ciała za pomocą nowych technologii. Rysując wstępnie konteksty filozoficzne i cyberkulturowe działań australijskiego performerera, zanim jemu samemu oddam głos, chciałbym przywołać kilka stanowisk, które próbują zbliżyć się do odpowiedzi na pytanie, kim w istocie jest Stelarc.

Paul Virilio, nazywając Stelarcą swoim przyjacielem¹², w ogóle nie zgadza się z jego wizją, nazywając go futurystą, dla którego ocalenie człowieczeństwa polegać ma na całkowitym przekształceniu człowieka w taki sposób, jaki on uznaje za właściwy¹³. Chodzi przede wszystkim o wszelkiego rodzaju wzmocnienia operacyjnych funkcji ciała. Rewolucyjność myślenia i koncepcji Stelarca nie polegałaby tylko na spekulacjach myślowych, od których artysta programowo chce uciekać (z jakim skutkiem, o tym jeszcze powiemy), ale na radykalnej re-konstrukcji i re-designowaniu ciała. Dla francuskiego filozofa zafascynowanego strategiami estetycznymi i proponowanymi rozwiązaniami na poziomie fizycznych przekształceń to rodzaj „eugenicznego samobójstwa”, co kojarzyć się może ze znanymi tezami Jürgena Habermasa odnośnie przyszłości natury ludzkiej, która będzie budowana na fundamencie naturalnej eugeniki.

Zamiast popełnić zwykłe samobójstwo, on robi to przez wszczepianie sobie różnych gadżetów, co w efekcie doprowadzi do tego, że nie będzie Stelarca, on zniknie, odejdzie, zostanie tylko czysty automat¹⁴.

12 S. LOTRINGER, P. VIRILIO: *The Accident of Art*. New York, Semiotext(e), 2005, s. 16. Na temat relacji Paula Virilio i Stelarca pisze interesująco N. ZURBRUGG: *Virilio, Stelarc and „Terminal” Technoculture*. „Theory, Culture & Society” 1999, vol. 16, nr 5–6, s. 177–199.

13 P. VIRILIO, S. LOTRINGER: *Crepuscular Dawn*. New York, Semiotext(e), 2002, s. 119. Całkowicie odmiennego zdania jest William Gibson, który pisze, że „sztuka Stelarca nigdy nie wydawała mi się futurystyczna”. W. GIBSON: *Forward: „The Body”*. W: *Stelarc. The Monograph...*, s. VII.

14 *Virilio Live. Selected Interviews*. Ed. J. ARMITAGE. London, New Delhi, Sage Publications, Thousand Oaks, 2001, s. 43.



Fot. 8.
Stelarc:
Stomach Sculpture,
Fifth Australian Sculpture
Triennale, NGV,
Melbourne 1993,
fot. Anthony Figallo

Wątek eugeniczny w odniesieniu do działań performerów pojawia się zresztą znacznie częściej, zwłaszcza gdy omawiać jego twórczości zaczynają biokonserwatyści, dla których najczęściej eksperymenty z pola posthumanizmu i transhumanizmu są objawem antyhumanizmu oraz rodzajem zagrożenia dla przyszłości człowieka oraz jego „natury” (zob. poglądy Francis Fukuyamy).

Odnosząc się do przekonania Stelarcza głoszącego, że „ostatecznym ograniczeniem filozofii są ograniczenia fizjologii”, a procesy ewolucyjne kończą się w momencie, kiedy technologia wkracza do naszego ciała, do jego wnętrza (tak jak to miało miejsce w przypadku jednego z najbardziej niebezpiecznych eksperymentów artysty polegającego na ulokowaniu rzeźby w jego brzuchu – *Stomach Sculpture*, 1993), Virilio nie ma wątpliwości, że to zwieńczenie długotrwałego procesu.

„Podejmując Nietzscheański temat, artysta zmierza do deklaracji, że »dekonstrukcja« powinna być stosowana nie tylko do języka jako medium komunikacji *par excellence*, ale także do ludzkiej fizjologii”¹⁵.

15 P. VIRILIO: *The Art of Motor*. London, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1995, s. 111. Piszząc niegdyś o Stelarcu, także ja zastanawiałem się nad tym, czy eksperymentalne performanse artysty bliższe są destrukcji ciała czy służą tylko jego wspomaganie.

Eugenika rozumiana jako strategia inżynierii społecznej jest przez Stelarcę odrzucana. Odpowiadając na zarzuty czy też wątpliwości Paula Virilio, zwraca on uwagę na katolickie źródła tych obaw oraz przywiązanie do tego, by traktować skórę jako granicę naszego ciała. Zatem dopóki technologia jest na zewnątrz naszego ciała – jest to akceptowalne, nawet jeśli efekty technologicznego wspomaganie ciała nie są pozytywne. Jednak sytuacja zmienia się, kiedy technologia zaczyna kolonizować wnętrze ciała, to wydaje się być nieprzekraczalną granicą w rozumieniu Virilio. Ciało staje się interfejsem, skóra jednak nigdy nie była interfejsem granicznym, zaś obecnie i w przyszłości jej rola powinna polegać na osmotycznym otwarciu się na to, co pochodzi z zewnątrz wobec wnętrza ciała – świata¹⁶.

Rola techniki i technologii wydaje się być kluczowa w poszukiwaniu źródeł postawy artystycznej i badawczej Stelarcę, z czego doskonale zdaje sobie sprawę Joanna Żylińska. Zwraca ona uwagę, że wielokrotnie powtarzane interpretacje działań Stelarcę – w postaci swoistych proklamowań postcielesnego świata, w którym przekraczamy i unieważniamy swoje ograniczenia dzięki technice implementowanej wewnątrz ciała oraz stanowiącej zewnętrzną ekstensję ciała – należałoby zastąpić inną interpretacją jego założeń i intencji. Formułuje ona dwie podstawowe ontologiczne propozycje stanowiące bazę dla rozpatrywania stosunku człowieka i techniki. Po pierwsze, ciało wcale nie jest „niezdatne” ani przestarzałe w epoce nowych mediów; po drugie, człowiek od zawsze jest czy też był związany z techniką, można nawet powiedzieć, że to ona właśnie czyni z nas ludzi. A zatem performanse Stelarcę „należałoby postrzegać [...] jako wejście w różnicującą relację, w jakiej człowiek zawsze pozostawał z techniką, oraz jej uwidocznienie i nagłośnienie tej relacji”¹⁷.

Zob. P. ZAWOJSKI: *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarcę*. „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2.

16 Zob. *Sonodowanie. Ze Stelarkiem rozmawiają...*, s. 42.

17 J. ŻYLIŃSKA: *Bioetyka w epoce nowych mediów*. Przeł. P. PONIATOWSKA. Warszawa, Instytut Badań Literackich PAN, 2013, s. 238. W innym miejscu Żylińska (wraz z Sarah Kember), idąc tropem Stieglera i Stelarcę, mówi wprost, iż zarówno technofilozof, jak i technoartysta wskazują na „symbiotyczne relacje człowieka oraz technologii i mediów”. S. KEMBER, J. ŻYLIŃSKA: *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2012, s. 194.

I tak dochodzimy do fundamentalnej kwestii, na którą zwraca uwagę Joanna Żylińska, interpretując działania Stelarcza: natura ludzka w immanentny sposób związana jest z techniką, to dzięki niej tak naprawdę wytwarza się i realizuje. Nie chodzi przy tym o rodzaj technologicznego determinizmu, tylko o to, co przywoływany przez autorkę Bernard Stiegler nazywa „pierwotną technicznością”. To właśnie poglądy tego francuskiego filozofa są mocnym punktem oparcia dla wywodów Żylińskiej, która sądzi, że twórczość Stelarcza może stanowić doskonały materiał egzemplifikujący tezy zawarte w pracach Stieglera.

W *Technics and Time* Stiegler ogałaca z naturalności „naturę” jako pierwotny byt oraz człowieka jako pierwotnie dzikiego i żyjącego w jedności z naturą. „Czysta natura” okazuje się logiczną niemożliwością, gdyż, aby człowiek zaistniał, musi on odróżnić się – przez, jak to ujmuje Stiegler, techniczny wypadek – od świata, od natury i od tego, co nie-ludzkie¹⁸.

W pełni zgadzam się z taką interpretacją, jak również z przekonaniem, że zbyt pochopne odrzucenie idei ciała i człowieka, które podkreślane jest przez wielu komentatorów twórczości Stelarcza to znaczące uproszczenie, bo chociaż „ciało jest przestarzałe pod względem formy i funkcji, jednak nie możemy działać bezcieleśnie. Nie możemy odrzucić ciała”¹⁹.

Jednym z ważnych badaczy, który starał się w kompleksowy sposób opisać działania Stelarcza, był Mark Dery w książce *Escape Velocity*. Publikacja ta stanowiła ważny głos w kształtującej się w połowie lat 90. refleksji nad cyberkulturą, chociaż z dzisiejszej perspektywy rozpatrywanie tego fenomenu jako specyficznego rodzaju „computer-age subculture” nie wydaje się być najszcześniejszym określeniem. Ważny jest natomiast specyficzny kontekst i określona tradycja, w którą Dery wpisuje poczynania Stelarcza w tamtym okresie. Zwrócenie uwagi na szczególny rodzaj powinowactw z koncepcjami teoretycznym Marshalla McLuhana jest znaczące, ale istotniejsze jest jednak wyraźne osadzenie działalności artysty w nurcie cyberpunkowym. O ile jednak cyberpunk przede wszystkim kojarzył się ze szczególnym nurtem

18 J. ŻYLIŃSKA: *Bioetyka w epoce...*, s. 238.

19 *Sondowanie. Ze Stelarkiem rozmawiają...*, s. 43.

w literaturze science fiction, to „cybernetic body art”, jak definiuje sztukę Stelarca Mark Dery, to rodzaj urzeczywistnienia fikcji literackich i teoretycznych mówiących o cyborgu. O ile Donna Haraway ucieleśnia metaforę cyborga na poziomie teoretycznym, to, jak sugeruje Ross Farnell²⁰, Stelarc ucieleśnia tę metaforę w rzeczywistości (co zresztą sam zainteresowany przyjmuje z wieloma zastrzeżeniami). „Performanse Stelarca są czystym cyberpunkiem”²¹ dobitnie głosi Dery, sam artysta zaś jest „postmodernistyczną inkarnacją archetypowego obrazu człowieka jako mikrokosmosu”²². W tamtym czasie w pisarstwie takich autorów jak Neal Stephenson, William Gibson czy Bruce Sterling odnajdziemy wiele spekulacji dotyczących posthumanistycznej oraz transhumanistycznej przyszłości człowieka i tworzonej przezeń rzeczywistości technokulturowej. Czym innym jednak jest poruszanie się w obszarze fikcji literackiej lub naukowych badań, a czym innym są próby bezpośredniego działania, w którym wykorzystuje się własne ciało jako rodzaj poligonu doświadczalnego i medium zarazem. Sam Stelarc określa je jako „scenariusze science fiction dla ludzko-maszynowej symbiozy, performans jest raczej symulacją niż rytuałem”²³.

Jeszcze inaczej działania Stelarca postrzega Gabriella Giannachi wpisująca jego działania w kontekst praktyk określanych przez nią mianem „wirtualnego teatru”. I choć jest to pojęcie wysoce problematyczne, zwłaszcza kiedy autorka umieszcza w tym obszarze twórczość takich artystów jak Merce Cunningham, Blast Theory, Edurado Kac, Orlan, Jodi, Lynn Hershman Leeson, Jeffrey Shaw, Marcel-lí Antúnez Roca, to jednak w jej rozważaniach pojawia się kolejny aspekt odnoszony do twórczości Stelarca. Giannachi konstatuje bowiem, że „w jego pracy body art spotyka się ze sztuką conceptualną, co przejawia się w spotkaniu ciała z technologią, zaś wyrazem tego jest »happening« artystyczny”²⁴. Ten wątek traktowania projektów artysty jako w dużej mierze działań kon-

20 R. FARNELL: *In Dialogue with „Posthuman Bodies”: Interview with Stelarc*. „Body & Society” 1999, nr 5, s. 137.

21 M. DERY: *Ritual Mechanics. Cybernetic Body Art*. W: *The Cybercultures Reader*. Eds. D. BELL, B.M. KENNEDY. London, New York, Routledge, 2007, s. 579.

22 Ibidem, s. 578.

23 STELARC: *Detached Breath/Spinning Retina*. „High Performance” 1988, nr 41–42, s. 70.

24 G. GIANNACHI: *Virtual Theatres*. London, New York, Routledge, 2004, s. 55.

ceptualnych pojawia się zresztą często także w odniesieniu do bio artu. Wielokrotnie z taką oceną swoich projektów polemizował na przykład Eduardo Kac, podkreślając, że sztuka biologiczna jako sztuka operująca „życiem” (specyficznym rodzajem biomedium) nie jest strategią odwołującą się do praktyk conceptualnych, bo te mogą stać u podłoża konkretnych projektów, ale ich istotą stają się fizyczne, a nie wirtualne (w rozumieniu: mogące zaistnieć), artefakty.

W jednym z najważniejszych i najobszerniejszych tekstów poświęconych twórczości Stelarcza Brian Massumi nie ma wątpliwości, że wydaje się oczywiste, iż „nie jest on artystą conceptualnym”²⁵. Nie interesuje go bowiem dyskursywne komunikowanie pewnych idei dotyczących ciała (co nie do końca jest prawdą, czego dowodem są analizowane w dalszej części teksty artysty), ale „fizyczne doświadczanie idei”. W takiej strategii chodzi o traktowanie ciała jako struktury, za sprawą której – poprzez którą – manifestują się określone koncepty. Ciało to także medium w rozumieniu McLuhanowskim – ono samo jest przecież przekazem, jednocześnie elementem składowym owego przekazu jest teza, że stało się one przestarzałe, dlatego domaga się udoskonalenia, a to wiąże się ze szczególnym rodzajem „polityki protetycznej”. Ów „obiekt” w ewolucyjnym sensie osiągnął swoją pełnię, a teraz musi ulec postewolucyjnej rekonstrukcji, którą można za Sarah Kember nazwać „kreatywną ewolucją”²⁶.

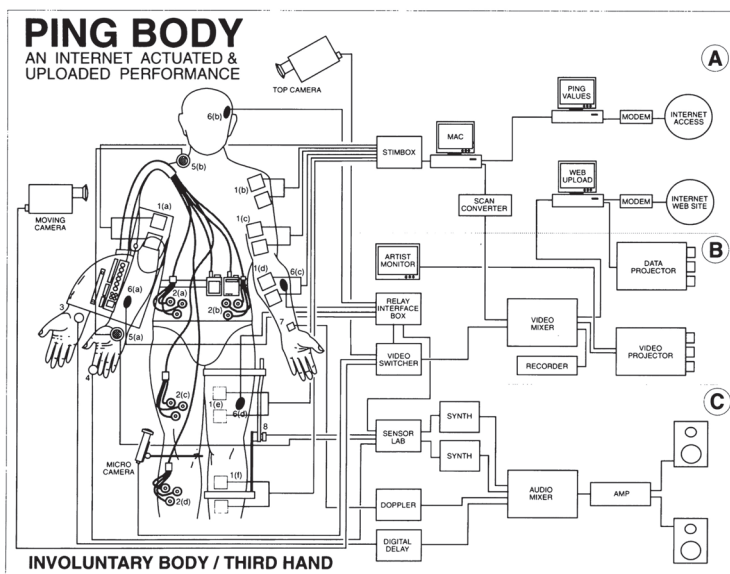
Giannachi podkreśla, że dla Stelarcza „przyszłość jest poza światem skóry, poza lokalnością i indywidualnością”²⁷. Dziś należałoby ponownie przemyśleć to, co tak wyraźnie pojawiało się już w latach 90. w performansach wykorzystujących możliwości sieci, dzięki której artysta udostępniał w czasie rzeczywistym własne ciało uczestnikom swoich działań (*Fractal Flesh*, *Ping Body*, *ParaSite*), ale też nieudane próby związane z projektem *Extra Ear*, czyli ideę fizycznie rozdzielonych ciał działających jednak wspólnie. Koncepty zbiorowej inteligencji, kolek-

25 B. MASSUMI: *The Evolutionary Alchemy of Reason*. W: IDEM: *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham, London, Duke University Press, 2002, s. 89.

26 S. KEMBER: *Creative Evolution? The Quest of Life (on Mars)*. <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/235/216> [data dostępu: 28.01.2016]. Tę obserwację przytaczam za J. ŻYLIŃSKĄ: *Bioetyka w epoce...*, s. 241.

27 G. GIANNACHI: *Virtual Theatres...*, s. 61.

Fot. 9.
Stelarc: *Ping Body*.
*An Internet Actuated
and Uploaded Performance*.
Diagram Stelarc, 1996



tywnego umysłu, przypomnijmy pomysły Derricka de Kerckhove’a czy Pierre’a Lévy’ego, dziś są raczej w impasie. Kolektywny umysł obecnie kojarzony jest przede wszystkim z rodzajem utraty własnej osobowości i tożsamości (a także podmiotowości), niż z jakąś wartością dodaną (nam przez sieć). Ten rodzaj kolektywnej kolonizacji podmiotu traktować można jako pewną stratę niż zysk w procesie budowania niepowtarzalnej indywidualności. Utopijne myślenie o tym, jak sieć nas wzbogaca (i *vice versa*), obecnie należy traktować z dużą ostrożnością, żeby nie powiedzieć sceptycyzmem.

Stelarc pisze

W kolejnych dwóch częściach tego rozdziału chciałbym przeanalizować wypowiedzi samego Stelarca, który, o czym już wspominałem, bardzo często odżegnuje się od ambicji tworzenia jakichś konstrukcji teoretycznych czy filozoficznych i podkreśla, że jest przede wszystkim performerem i interesuje go działanie, nie zaś ten rodzaj spekulatywnych czy też fikcyjnych sposobów mówienia o przyszłości, jakie są udziałem na przykład pisarzy science fiction.

Różnica pomiędzy pisarzami science fiction a artystami jest taka – mówi Stelarc – że artysta, taki jak ja, nie dąży do trywialnego spekulowania na podobieństwo pisarzy science fiction, ale dokonuje pewnych symulacji. Spekulacje bowiem nie wystarczą. Ja sam pragnę bezpośredniego doświadczenia tego, czym jest trzecia ręka, czym jest posiadanie wszczepionych elementów wewnątrz własnego ciała albo co to znaczy być aktywowanym za pośrednictwem Internetu podczas teleoperacji²⁸.

A jednak pomimo tych deklaracji publikuje swoje teksty, wypowiada się nieustannie w licznych wywiadach, jest niezwykle aktywnym wykładowcą prezentującym swoją sztukę na całym świecie, na wszystkich kontynentach, bodaj poza Afryką. Związany też jest z licznymi ośrodkami akademickimi, w których pracuje jako nauczyciel i badacz. Prześledzenie tych wypowiedzi i próba rekonstrukcji podstawowych założeń artystycznych, estetycznych i teoretycznych to zadanie niełatwe, tym bardziej że można je traktować przede wszystkim jako rodzaj uzupełnienia jego praktyki twórczej. Można też uznać je za niewiele znaczące, czy też wręcz „banalne” próby autokomentarza do oeuvre artysty, to ono bowiem powinno być w centrum uwagi badaczy i komentatorów. Taki pogląd reprezentuje Keith Ansell Pearson²⁹, który, konstatując ową „banalność” dyskursywnych wypowiedzi Stelarca, zapewne przesadza, jednakże niewątpliwie jest coś na rzeczy, zwłaszcza jeśli prześledzi się publikowane przez artystę teksty, które obfitują w powtórzenia, a nawet, jeśli przestrzegać rygorystycznych zasad obowiązujących w odniesieniu do publikacji naukowych – w autoplagiaty. Autor krąży nieustannie wobec tych samych kluczowych dlań zagadnień, przede wszystkim jednak prezentuje swoje dzieła. To rodzaj opisu, nie wnikając w techniczne aspekty poszczególnych realizacji i autointerpretacji (które zresztą, czasem skłaniają do zastanowienia, czy sam artysta jest najlepszym interpretatorem własnej twórczości, czy nie mamy do czynienia w pewnych przypadkach z nadinterpretacją), oraz dyskursywnego nadbudowywania sensów nad konkretnymi realizacjami jest szczególnym sposobem

28 Cyt. za: C. SCHABER: *Stelarc: Hard-Wired, Suspended and Contemplating the Post-Evolutionary Human*. <http://dailyuw.com/archive/1996/05/09/imported/stelarc-hard-wired-suspended-and-contemplating-post-evolutionary-human#.U85Uxucnql> [data dostępu: 28.01.2016].

29 K.A. PEARSON: *Life Becoming Body: On The „Meaning” of Posthuman Evolution*. „Cultural Values” 1999, vol. 1, nr 2, s. 231.

narzucania określonych strategii odbioru jego twórczości. To zresztą szerszy problem sztuki nowych mediów, w której bardzo często eksplikacje autorskie są koniecznym elementem składowym dzieł, bez nich bowiem – traktowanych jako rodzaj instrukcji postępowania dla interaktorów lub po prostu uczestników zdarzenia – odbiorcy nie tylko mogą czuć się zagubieni, ale po prostu nie mogą uruchomić dzieł domagających się aktywnej partycypacji, kooperacji i współpracy. A zatem, jeśli założymy, że istnieją pewne kryteria, które ograniczają interpretację – jak twierdzi Umberto Eco – to jednocześnie należy pamiętać, że chociaż „nie istnieją reguły pozwalające stwierdzić, które interpretacje są »najlepsze«, istnieje przynajmniej reguła pozwalająca stwierdzić, które są »złe«”³⁰.

Mimo tych zastrzeżeń i wątpliwości postanowiłem prześledzić te publikacje, wybierając kilka najbardziej znaczących, pamiętając również o wątpliwościach samego artysty, który ma świadomość, że ta forma jego aktywności może nasuwać wiele problemów.

Myszę – mówi – że jest to związane z moim rozdarciem pomiędzy domeną twórczości z jednej strony, a z drugiej – próbą artykulacji moich koncepcji. Jeśli robisz performansy po to, żeby zilustrować swoje idee, to po prostu nie zadziała! A jeśli próbujesz uzasadnić swoje działania za pomocą protezy analizy tekstualnej, to również nie masz szans na powodzenie. Jednak czasami zachodzi rodzaj niezbyt wygodnego sprzężenia, kiedy performansy zaczynają generować idee – wtedy nie można właściwie powiedzieć, co było pierwsze. Niestety często zdarza się, że ludzie oceniają twoją pracę po tym, co napisałeś, a nie, co zrobiłeś³¹.

Wydaje się, że jest to jeden z zasadniczych problemów wielu odbiorców dzisiejszej sztuki, którzy albo znają prace danego artysty wyłącznie z drugiej ręki (z omówień, głosów krytycznych, analiz i interpretacji), albo z dokumentujących zapisów wideo dostępnych w olbrzymiej liczbie w sieci. Jednakże natura performansu, a przyjmuję, że to jest główna domena działalności Stelarca, domaga się bezpośredniego uczestnictwa w konkretnym wydarzeniu, którego istota polega na stawianiu się

30 U. ECO, R. RORTY, J. CULLER, C. BROOKE-ROSE: *Interpretacja i nadinterpretacja*. Przeł. T. BIEROŃ. Kraków, Znak, 1996, s. 51–52.

31 *Sondowanie. Ze Stelarkiem rozmawiają...*, s. 41.

w danym miejscu i czasie. Rodzaj napięcia, jaki się w takim momencie wytwarza, wydaje się być „niezapisywalny”, choć czasem zdarzają się od tej reguły wyjątki³².

Przyjrzyjmy się zatem kilku wybranym artykułom pochodzącym z ostatniego dwudziestopięcioletnia aktywności artysty, który nie pretendując do roli teoretyka współczesnej cyberkultury, mimo wszystko konstruuje pewną spójną wykładnię przede wszystkim własnego rozumienia sytuacji ciała biologicznego w czasach postsomatycznego społeczeństwa. Poglądy te właściwie są niezmiennie, jeśli pojawiają się jakieś nowe akcenty, to wynikają one przede wszystkim z nowych narzędzi czy też środowisk włączanych przez artystę do jego artystycznego warsztatu. A zatem sieć internetowa i alternatywne interfejsy (ekrany dotykowe), łączy ISDN, mechanizmy pneumatyczne, roboty przemysłowe, „odwrócony” system motion capture, hodowla komórek, Artificial Intelligence i Artificial Life, implanty, biomateriały (na przykład tkanka tłuszczowa i krew), Second Life – by wymienić tylko te najważniejsze.

Trzy teksty z lat 90. wydają się być dobrą reprezentacją tego, co stanowiło dominantę zainteresowań artysty w tamtym okresie. Najczęściej ich struktura i kompozycja jest powtarzalna, gdyż powracają w nich stałe motywy i nawiązania do własnej twórczości. W roku 1991 Stelarc opublikował w czasopiśmie „Leonardo”, co samo w sobie było zapewne rodzajem wyróżnienia, tekst zatytułowany *Prosthetics, Robotics and Remote Existence. Postevolutionary Strategies*³³ oparty na jego wystąpieniu na Second International Symposium on Electronic Art (SISEA) w Gröningen w Holandii w roku 1990. Wspominam o tym, ponieważ mniej więcej w tamtym czasie rozpoczyna się niezwykła aktywność nie tylko artystyczna Stelarca (obejmująca performanse, wystawy), ale i aktywność jako wykładowcy początkowo przede wszystkim w Australii, ale dosyć szybko także w Europie, Stanach Zjednoczonych oraz Kanadzie i Japonii. Jak sam wyznaje, większość czasu zajmują mu nieustan-

32 Pisałem o tym w odniesieniu do performansu *The Artist is Present* Mariny Abramović w nowojorskiej MOMA w roku 2010. Zob. P. ZAWOJSKI: *Twarz Innej. Marina Abramović w MOMA*. „Opcje” 2013, nr 4.

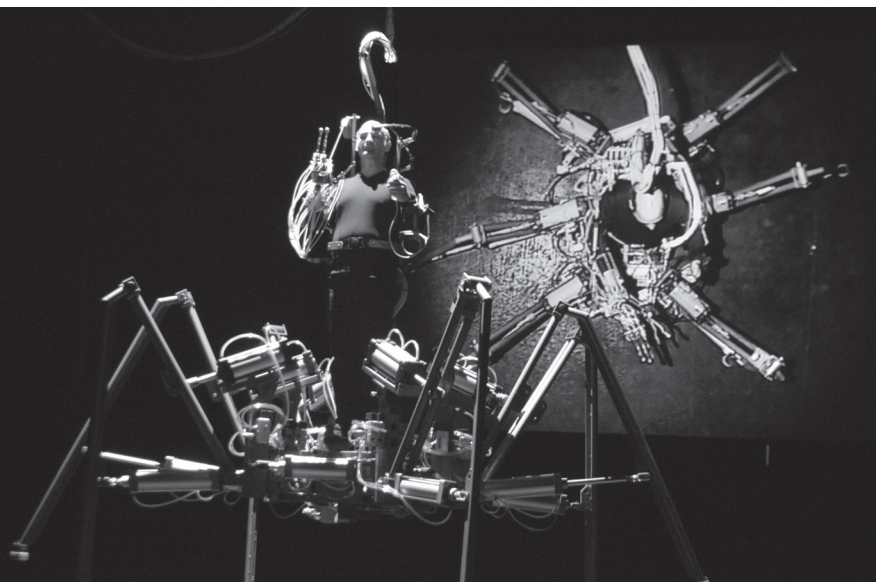
33 STELARC: *Prosthetics, Robotics and Remote Existence. Postevolutionary Strategies*. „Leonardo” 1991, vol. 24, nr 5.

ne podróże, trwające dziewięć do dziesięciu miesięcy w roku³⁴, co być może zresztą powoduje, że w ostatnim czasie nowe projekty nie powstają zbyt często.

W krótkich paragrafach artysta wyklada o konieczności zastosowania strategii postewolucyjnych wobec „przestarzałego ciała”. To kluczowe pojęcie jest swego rodzaju osią i fundamentalnym konceptem artysty: „Nadszedł czas na pytanie, czy dwunożne, oddychające ciało, widzące dwuocześnie, z mózgiem o objętości 1400 centymetrów sześciennych jest odpowiednią biologicznie formą”³⁵. W czasach miniaturyzacji i biokompatybilnych technologii ograniczenia wynikające z historycznie ukształtowanej architektury ciała należy przezwyciężyć. By to uczynić, trzeba wypracować radykalne metody ponownego zaprojektowania ciała ludzkiego, co musi się łączyć z ponownym zdefiniowaniem tego, czym/kim jest człowiek. Zwłaszcza że „puste ciało” jest doskonałą przestrzenią czekającą na „wypełnienie” technologicznymi komponentami, które mogą w sposób wysoce zadowalający przyczynić się do stworzenia hybrydycznej istoty integrującej elementy ludzkie i maszynowe. Strategie postewolucyjne opierać się muszą przede wszystkim na procesach dostosowujących człowieka do systemu maszyn. Przyszłość ciała powinna opierać się na symbiozie ludzko-maszynowej, dlatego tak istotna jest w rozważaniach Stelarca figura cyborga, zaś znaczącą część jego rozważań należy zaliczyć do rozwijającego się w ramach cyberkulturowego paradygmatu nurtu badawczego, który określić można cyborgologią. Choć w przypadku samego Stelarca raczej chodzi o figurę „symborga”. Określenie to zostało użyte bodaj po raz pierwszy przez Gary’ego Zebingtona w tekście będącym integralną częścią zrealizowanego w 1997 roku CD-ROM-u zatytułowanego *Metabody. From Cyborg to Symborg*. Powstał on dzięki współpracy Stelarca z australijską grupą artystyczną i badawczą Merlin (Media and Education Research Lab and Interactive Network) i pokazywany był na przykład na ISEA 97 w Chicago, potem zaś trafił do licznych instytucji zajmujących się nowymi mediami

34 S. SANDALL: *Performance Artist Stelarc Interviewed*. <http://www.readersvoice.com/interviews/2003/04/performance-artist-stelarc-interviewed/> [data dostępu: 29.01.2016].

35 STELARC: *Prosthetics Robotics and Remote...*, s. 591.



Fot. 10.
Stelarc: *Exoskeleton*,
Cankarjev Dom,
Ljubljana 2003,
fot. Igor Skafar

na świecie³⁶. Idea symborga odnosi się do maszynowo-ludzkiego tworu, który nie jest pojedynczą istotą, ale wchodzi w symulowane, symbiotyczne i symboliczne relacje z innymi istotami, co oczywiście wiązało się z zrealizowanymi w tamtym czasie przez Stelarc'a performansami *Fractal Flesh* (1995), *Ping Body* (1996) i *ParaSite* (1997).

Charakterystyczne jest, że w bibliografii przywołanego tekstu pojawia się szereg pozycji, do których brak bezpośrednich odwołań w artykule, ale poniekąd mają one sprawiać wrażenie, że rozważania autora osadzone są w literaturze naukowej czy też filozoficznej, która stymulowała rozważania artysty. Jean Baudrillard, Guy Debord, Martin Heidegger, John Searle, Lewis Mumford, Paul Virilio umieszczeni w bibliografii, choć nie przywoływani bezpośrednio w tekście, są formą legitymizacji czy też tworzą „naukowe tło” rozważań Stelarc'a. Oczywiście można by doszukiwać się pewnych źródeł inspiracji w dziełach przywoływanych myślicieli, jednak przede wszystkim można odnieść wrażenie, że ten zestaw wymusiły zasady publikacji artykułu w szanowanym i prestiżo-

36 Obecnie w sieci znaleźć można tylko skromne materiały archiwizujące to wydawnictwo. Zob. <http://www.culture.com.au/metabody/index.html> [data dostępu: 30.01.2016].

wym piśmie, a w mniejszym bezpośrednio wiąże się z treścią artykułu. Niewątpliwie jednak te adresy bibliograficzne wskazują na pewne źródła inspiracji ogólnych, zestaw wyposażenia intelektualnego, które pomagało twórcy formułować własne poglądy. Choć jednocześnie Stelarc nie raz powtarzał, że nigdy nie poszukiwał jakichś bezpośrednich źródeł inspiracji, bardzo często dystansował się też od postmodernistycznych strategii „przywłaszczzeń”, zapożyczeń czy też przetworzeń już istniejących dzieł. I tak jest w istocie, bowiem jego projekty, nawet jeśli można je oceniać krytycznie, posiadają niewątpliwie niepowtarzalną autorską sygnację. Można wręcz powiedzieć, że pewien typ monotematyczności jest znakiem rozpoznawczym poczynąń Stelarca, choć owa monotematyczność (skupiona wokół problematyki ciała w konfrontacji z nowymi technologiami) manifestuje się nieustannie za sprawą nowych form oraz nowych mediów, przy pomocy których artysta stara się wyrażać ciągle te same idee stanowiące fundament jego poglądów na ciało bytujące w świecie biotechnologii.

Nieco inny charakter ma opublikowany także po polsku artykuł *Pasożytnicze wizje; doznania intymne i bezwiedne*³⁷. Ukazał się on przy okazji pierwszej wizyty Stelarca w Polsce, kiedy wystąpił on w ramach Media Art Biennale wro w roku 1997 we Wrocławiu. Z jednej strony mamy tutaj do czynienia z opisem konkretnych realizacji performatywnych – w tamtym czasie przede wszystkim związanych z wykorzystaniem możliwości, jakie stwarzała sieć internetowa – ale też z rodzajem spekulacji, które można potraktować w kategoriach dywagacji dotyczących przyszłych możliwości przemodelowywania ciała. Dlatego pojawiają się takie zwroty jak: „rozważmy ciało zdolne do odrzucenia swojej świadomości i działania w obrębie innych ciał lub ich części, znajdujących się w innych miejscach”, „wyobraź sobie konsekwencje i korzyści bycia rozproszonym ciałem z własną energią, zdolną wywołać reakcje oddalonych elementów oraz dysponujących energią zewnętrzną, która kontrolowałaby odległe peryferia systemu”, „rozważmy czynność podjętą przez ciało w jednym miejscu, a zakończoną przez inne ciało

37 STELARC: *Pasożytnicze wizje; doznania zmienne, intymne i bezwiedne*. [B.tłum.]. W: *Media Art Biennale. WRO 97*. Red. P. KRAJEWSKI, V. KUTLUBASIS-KRAJEWSKA. Wrocław, Open Studio, 1997.

w drugim”, „a może konieczne jest elektroniczne kasowanie i wpojenie nowego, dokładnego interfejsu, który uwzględniłby wyposażenie ciała w odpowiednią zdolność przygotowania i wykonania oraz w świadomość poszerzoną przez urządzenia przeglądające”³⁸.

Jednak taka forma rozprawiania o potencjalnych możliwościach nowych technologii sytuuje się niejako obok konkretnych performansów Stelarc’a. W tamtym czasie na przykład jego jedno z podstawowych pytań dotyczyło tego, w jakim stopniu sterowane przez innych ciało (a właściwie jego lewa strona) podłączone do sieci (ale faktycznie w niej nieobecne, a co za tym idzie nienarażone na niedoskonałość) tworzyło „samodzielną” choreografię ruchu. Mieliśmy zatem do czynienia z bardzo konkretnymi działaniami oraz równocześnie konceptualnymi spekulacjami tylko w luźny sposób związanymi z tymi poczynaniami. Pomijam kwestię merytorycznego sporu z tezami Stelarc’a, który konsekwentnie wyraża przekonanie, że ciało biologiczne pozostające pod swoim wyłącznym nadzorem jest „nieadekwatnym przeżytkiem”. Trudno się z taką konstatacją zgodzić, choć brzmi ona efektownie – by nie powiedzieć efekciarsko – co zresztą ma miejsce nie tylko w tym przypadku. Autonomia i możliwość kontrolowania własnego ciała wydaje się być fundamentem podmiotowości oraz tożsamości, wyrzeczenie się tego zwłaszcza w czasach wszechobecnego nadzoru monitorujących – zarówno w wersji *surveillance*, jak i *sousveillance* – nie wydaje się pomysłem do zaakceptowania.

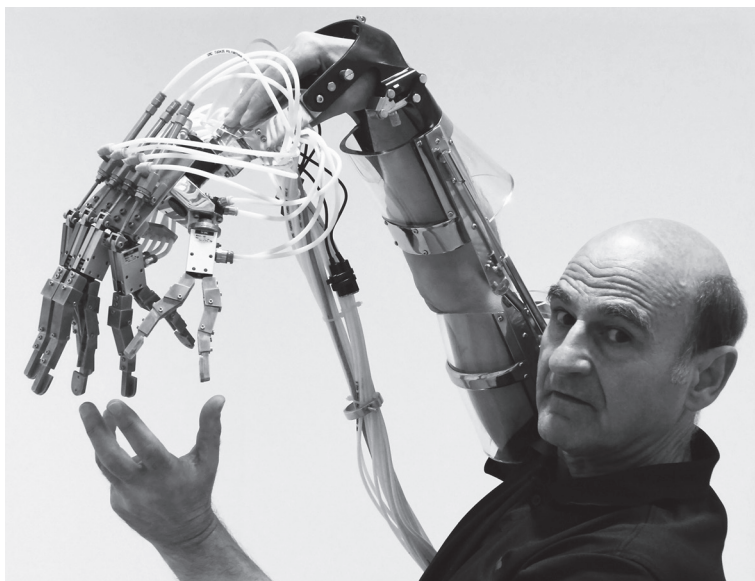
*From Psycho-Body to Cyber-System. Images as Post-Human Entities*³⁹ to jedna z najbardziej rozbudowanych wypowiedzi Stelarc’a opublikowana po raz pierwszy w roku 1998. Jest ona, z jednej strony, rodzajem podsumowania twórczości z lat 90. i wprowadzeniem do tego, co stanie się głównym obszarem działania artysty w późniejszym okresie. Zasadnicza teza wyrażona jest już w tytule proklamującym konieczność przejścia od ciała będącego rzeczywistością psychiczną, funkcjonującą w habitacie biologicznym, do cybersystemu i cyberprzestrzeni, od genetycznych ograniczeń do elektronicznego wzmocnienia, od jednostkowego podmiotu do obrazów jako posthumanistycznych ist-

38 Ibidem, s. 119–121, 126.

39 STELARC: *From Psycho-Body to Cyber-System. Image as Post-Human Entities*. W: *The Cybercultures Reader...*

Fot. 11.

Stelarc: *Extended Arm*,
Melbourne, Hamburg,
2000, fot. Dean Winter



nień obdarzonych nieśmiertelnością. Przekonanie o przestarzałości ciała nabiera tu dodatkowych argumentów w kontekście morfujących nieustannie obrazów, które redefiniują nie tylko ciało, ale też to, kim jest człowiek. Ale i w tym tekście mamy sporą liczbę powtórzeń całych passusów z wcześniejszych publikacji (na przykład z omawianego już artykułu z „Leonardo”), uzupełnionych o fragmenty dotyczące przygotowywanych wówczas projektów (choćaby *Extra Ear*, *Stimbod*, *Movatar*). W coraz większym stopniu jego refleksja dotycząca ciała zmierza w stronę cyberciała oraz fenomenów hybrydycznych, maszynowo-ludzkich, a także rozważań dotyczących teleobecności (nawiązania do Marvinina Minsky’ego) czy tele-egzystencji (odniesienia do koncepcji Susumu Tachiego) oraz potencjalnym wykorzystaniom awatarów. *Second Life* został publicznie udostępniony przez Linden Lab dopiero kilka lat później, w roku 2003. W tekście tym pojawiają się raczej niespotykane wcześniej rozważania, które można określić mianem technologicznej metafizyki, zwłaszcza, kiedy Stelarc mówi o „panplanetarnej fizjologii” czy „ochronnej biosferze”. Zasadniczo jednak jesteśmy tutaj w znanym już dobrze świecie przekonań, z których na czoło wysuwa się teza, że technologia przekształca naturę ludzkiej egzystencji, niestety ciągle w małym tylko stopniu uświadamiamy sobie, iż bez koniecznego

wzmocnienia operacyjnego ciała – wciąż pozostanie ono mało wydajną architekturą i strukturą zarazem, tymczasem jego „pusta” natura wręcz domaga się napełnienia nowymi technologiami. Zwłaszcza tymi, które mogą rekolonizować ciało za sprawą miniaturowych robotów (na przykład samoreplikujących się asemblerów działających w nanoskali opisywanych przez K. Erica Drexlera), co stało się w tamtym okresie powracającym motywem rozważań artysty.

W tekście *Prosthetic Head*⁴⁰ z 2005 roku Stelarc przedstawia tytułowy projekt, czyli konkretną realizację „ciała bez organów” będącego urzeczywistnieniem idei Embodied Conversational Agents, podejmującej kwestię zachowań komunikacyjnych. Znajdziemy tu odwołania do prac kilku filozofów, którzy stanowili dla Stelarca źródło inspiracji i myślowego zaplecza jego koncepcji dotyczących ludzkiej świadomości i inteligencji: Ludwiga Wittgensteina, Maurice’a Merleau-Ponty’ego, Jeana Baudrillarda, Julii Kristevej, Jacques’a Lacana, Gilles’a Deleuze’a i Félix’a Guattariego. Zamieszczone w tekście fragmenty konwersacji „instruktora” Stelarca z mówiącą „protetyczną głową”, będącą przykładem systemu sztucznej inteligencji i „maszyną filozoficzną” zarazem, dotyczą przede wszystkim wspomnianych kwestii świadomości czy też jej iluzyjnego istnienia. Twórca powraca w tym projekcie do problemu „obsesji indywidualności”, dowodząc po raz kolejny, że w czasach sieciowej komunikacji idea pojedynczego ciała obdarzonego niepowtarzalną, „zamkniętą” świadomością jest takim samym przeżytkiem, jakim jest nasze ciało.

Autentyczność ciała nie jest wynikiem spójności jego indywidualności, ale raczej wielością współdziałających czynników. To, co staje się ważne, to nie tożsamość ciała, ale jego łączność – nie jego mobilność i lokalizacja, ale jego interfejs i operacyjność⁴¹.

Projekt ten jest interesujący przede wszystkim z tego względu, że w odróżnieniu od wcześniejszych realizacji mamy tutaj do czynienia nie

40 STELARC: *Prosthetic Head. Intelligence, Awareness and Agency*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=490> [data dostępu: 2.02.2016]. Zob. też artykuł szczegółowo analizujący ten projekt: J. CLARKE: *Stelarc's Prosthetic Head*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=491> [data dostępu: 10.01.2016].

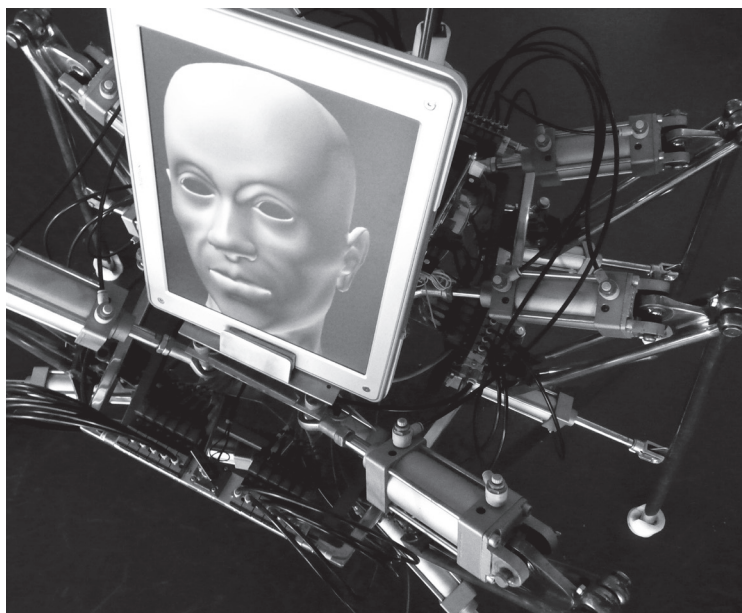
41 STELARC: *Prosthetic Head...*

tylko z rodzajem performansu (głowa obecna jest na dużym ekranie), ale najważniejszym elementem tego zdarzenia jest warstwa dyskursywna. Sam artysta traktuje zresztą głowę jako rodzaj własnego zamiennika, wyjaśniając, że będąc bardzo często pytanym przez studentów, doktorantów o szereg kwestii związanych z jego pracą, postanowił wykorzystać rodzaj awatarowego wtórnika. Problem może pojawić się wtedy, kiedy głowa, zwiększając swoją konwersacyjną bazę danych, zacznie się autonomizować. Czy wtedy też będzie można ją traktować jako wyraziciela opinii samego Stelarca, czy też artysta nie będzie już mógł wziąć pełnej odpowiedzialności za wypowiediane przez nią sądy albo śpiewane piosenki?

Trzy teksty opublikowane w latach 2009, 2010, 2011⁴² – poza licznymi powtórzeniami wielokrotnie wykorzystywanych wcześniej fragmentów artykułów oraz eksplikacji dotyczących konkretnych realizacji – wprowadzają kilka nowych wątków. Związane są one przede wszystkim z realizowanym długofalowo projektem *Ear on Arm* i jego pochodnymi takimi jak *Internet Ear*, *Ear on Arm Performance*, *Ear on Arm Suspension* oraz zrealizowanymi z Niną Sellars *Blenderem*, *Partial Head* i *Phantom Flesh/Circulating Organs*. Do licznych metafor i teoretycznych oraz praktycznych figur, którymi Stelarc posługiwał się wcześniej, dochodzą kolejne: koma, martwe ciało (*cadaver*), chimera, czyli twór łączący mięso, metal i kod, oraz zombie. Już same te pojęcia wskazują na to, iż artysta posługuje się w coraz większym stopniu językiem metaforycznym. Pisze, że w istocie zawsze byliśmy zombie i cyborgami, dzisiaj jednak idea zombie jako ciała nieposiadającego własnego umysłu materializuje się poprzez rozmaite technologie automatyzujące działanie ciała. Jeśli dodamy do tego możliwość hodowania nowych organów oraz ich „drukowania” poprzez wykorzystanie drukarek 3D, to „skończy się czas Ciał bez narządów („Body Without Organs”), a zacznie czas Narządów Czekających na Ciała, czas ORGANÓW BEZ CIAŁA”⁴³. Jednocześnie sam artysta zdaje sobie sprawę, że hodowla narządów to sprawa odległa.

42 STELARC: *The Cadaver, the Comatose & the Chimera: Alternative Anatomical Architectures*. <http://stelarc.org/documents/StelarcLecture2009.pdf> (2009) [data dostępu: 24.01.2016]; IDEM: *Zombies & Cyborgs. The Cadaver, the Comatose & the Chimera*. <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf> (2010) [data dostępu: 24.01.2016]; IDEM: *Ciało w obiegu: śmierć, koma i chimera*. http://wro2011.wrocenter.pl/site/reader/stelarc_pl.pdf (2011) [data dostępu: 24.01.2016].

43 STELARC: *Ciało w obiegu...*



Fot. 12.
Stelarc: *Walking Head*,
Heide Museum of Modern
Art, Melbourne 2006,
fot. Stelarc

Postczłowiek nie będzie zatem ani rzeczywistym ciałem, ani maszyną, ale istnieniem autonomicznym, zwielokrotnionym poprzez sieć i media elektroniczne. To istnienie będzie mieć wszelkie cechy alternatywnego bycia o chimerycznej naturze, skomponowanego z szeregu biokomponentów i technologicznych protez, które funkcjonują w rzeczywistości poszerzonej o wymiar wirtualny i cybernetyczny. To rodzaj mixed realities, w których ciało jest w nieustannym obiegu. W efekcie ciało staje się czymś na kształt portalu internetowego dostępnego dla wszystkich. Kluczowa w tych rozważaniach wydaje się koncepcja „trzeciego życia”, które jest przekroczeniem awatarowego istnienia właściwego dla środowiska Second Life. Odwrócony system motion-capture jawi się tutaj jako alternatywna forma istnienia postludzkiego, charakteryzującego się odwróceniem dotychczasowego porządku: to nie ciała działają za pośrednictwem awatarów w przestrzeni wirtualnej, ale awatary mogą działać w realnym świecie za pośrednictwem ciał biologicznych.

Taka wizja, oparta na wysoce problematycznych spekulacjach i hipotezach, wydaje się być bardziej rodzajem eksperymentu myślowego niż realnym programem na przyszłość. Dodajmy, że Second Life, tak

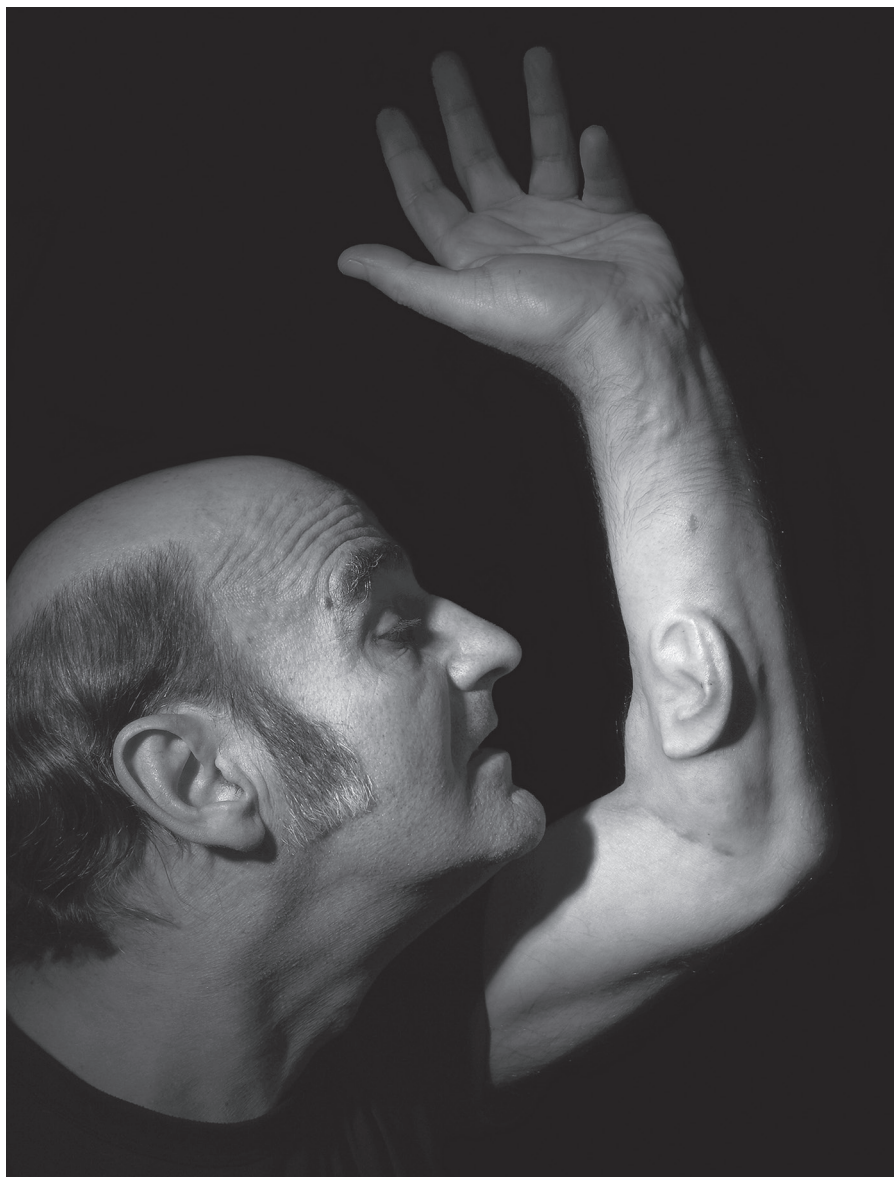
istotny w ostatnim czasie w projektach Stelarca, obecnie w zdecydowany sposób traci na ważności, fascynacja tym środowiskiem i jego możliwościami zmniejsza się. Być może nie powinniśmy jeszcze mówić o SL w kategoriach „dead medium”, ale to jednak chyba ślepa uliczka w pejzażu współczesnej cyberkultury. Czy podobnie jest z całościową oceną konceptów twórcy? Prowokacyjne i ekstrawaganckie poglądy głoszone przez Stelarca niezmiennie wydają się fascynujące i skłaniają do przemyślenia wielu istotnych kwestii dotyczących przyszłych losów człowieka w dobie technokultury. Dla jego wypowiedzi dyskursywnych charakterystyczny jest rodzaj spekulacji, które w istocie dotyczą zagadnień filozoficznych, zarówno w odniesieniu do ontologicznych problemów funkcjonowania ciała, jak i epistemologicznych parametrów poznawania nowej rzeczywistości rodzącej się w wyniku ekspansji nowych technologii.

Stelarc mówi

Spośród dziesiątków wywiadów, do jakich dotarłem, starałem się wybrać kilkanaście, przy czym do części z nich już odwoływałem się w tym rozdziale. Na ich podstawie chciałbym pokrótce scharakteryzować przede wszystkim obszar inspiracji, zainteresowań, intelektualnych poszukiwań i eksperymentów Stelarca. On sam mówi zdecydowanie, że „nie poszukuje inspiracji”⁴⁴, pewne idee pojawiają się u niego nagle, nad innymi pracuje przez długi czas. Niekiedy zresztą, odpowiadając na pytania o źródła swoich projektów, musi wyjaśniać rzeczy dosyć oczywiste. Przykładowo, pytany o podwieszenia i o to, czy inspirował się pierwotnymi rytuałami, które obecne były w kulturach Ameryki Południowej czy w Indiach, odpowiada, że nigdy nie był w Indiach lub Malezji, zaś zupełnym nieporozumieniem jest przywoływanie filmu Tarsema Singha *Cela* (2000), bowiem trudno byłoby mu inspirować się tą realizacją, skoro podwieszenia rozpoczął w latach 70. *Ciało bez pamięci*⁴⁵ – to tytuł jednego z tekstów powstałych po rozmow-

44 S. SANDALL: *Performance Artist Stelarc...*

45 Zob. M. FERNANDES: *The Body Without Memory: An Interview with Stelarc*. <http://www.cttheory.net/articles.aspx?id=354> [data dostępu: 23.01.2016].



Fot. 13.
Stelarc: *Ear On Arm*,
London, Los Angeles,
Melbourne 2006,
fot. Stelarc

wie z artystą – to nie to samo, co człowiek budujący własną tożsamość właśnie na pamięci o przeczytanych książkach, widzianych obrazach, wysłuchanych koncertach czy obejrzanych spektaklach.

Ciekawe jest też to, jak sam Stelarc ocenia własną twórczość, a jest to ocena niezwykle surowa. Zdolność do autoanalizy i samooceny wyrasta rzecz jasna z niezmiennych przekonań i umiejętności krytycznej refleksji na temat własnych zamierzeń i celów artystycznych. Być może najbardziej dobitnym przykładem takiego nie do końca udanego projektu jest *Ear on Arm*.

A jest on przecież najbardziej widocznym i rozpoznawalnym „atrybutem” artysty. Okazuje się, że sam pomysł, nawet najbardziej niezwykły, to nie wszystko – ważna jest przede wszystkim jego realizacja, zaś z nią bywa różnie.

Właściwie muszę przyznać, że cała moja artystyczna kariera w dużej mierze jest niepowodzeniem. Żadnego z projektów, które usiłowałem zrealizować, nie udało się zrealizować do końca. Wszystkie są więc rodzajem porażki, bo nigdy nie udało mi się w pełni rozwinąć tego, co zostało wymyślone, wyobrażone i co ostatecznie pozostało tylko w sferze możliwości⁴⁶.

Przyczyn tych porażek można szukać zarówno w ograniczeniach dostępnej technologii, jak i w ograniczeniach ciała, bowiem, jak zauważa w kontekście *Ear on Arm* (projektu łączącego się z wieloma wcześniejszymi pracami, na przykład *Fractal Flesh* czy *Phantom Flesh*), nasze „biologiczne ciało nie jest zbyt dobrze z-organ-izowane (»organ-ized«)”⁴⁷. Przypomnijmy jednocześnie, że ten „nieudany” projekt w roku 2010 został nagrodzony Golden Nica w kategorii sztuki hybrydycznej na Prix Ars Electronica w Linzu.

Inną kwestią są relacje, jakie łączą artystów z naukowcami i badaczami. „Na szczęście zawsze będą programiści, inżynierowie albo lekarze, którzy będą wspierać artystów, pomimo tego, że mogą nie

46 M. BAKKE: *Dlaczego masz trzecie ucho? Abyś ty mogła lepiej słyszeć!* <http://www.obieg.pl/rozmowy/1561> [data dostępu: 15.01.2016].

47 J. HAUSER: *Stelarc. Extra Ear: Ear on Arm. Interview by Jens Hauser*. W: *sk-Interfaces. Exploding Borders – Creating Membranes in Art, Technology and Society*. Ed. J. HAUSER. Liverpool, Chicago, Liverpool University Press, 2008, s. 105.

rozumieć ich *raison d'être* albo tego, że to, co oni robią, jest sztuką. Będą to robić, bo zaintryguje ich idea czy też artysta będący osobą kreatywną”⁴⁸. Kiedy myślimy o procesach twórczych artystów nowych mediów wykorzystujących najnowocześniejsze technologie, zarówno informatyczne, jak i te, którymi posługują się artyści bio artu tworzący sztukę *in vivo*, czyli biomateriały, tkanki, DNA etc., to łatwo zapominamy, że ich projekty nigdy nie powstałyby bez udziału często licznych zespołów pracujących nad rozwiązaniem konkretnych zagadnień. Bardzo często dla naukowców poszukiwania artystów mogą wydawać się całkowicie niezrozumiałe, zwykle zresztą trudno o jasne dystynkcje. Dlaczego to, co robi Stelarc i wielu innych artystów, takich jak Tissue Culture and Art Project, Zbigniew Oksiuta czy Ken Rinaldo, rozpatrywane jest w kontekście określonych strategii estetycznych, a na przykład interesujące eksperymenty Kevina Warwicka jednoznacznie wpisywane są w paradygmat nauki?

Z tych wątpliwości i problemów zdaje sobie sprawę sam twórca.

Zadania nauki i sztuki są zdecydowanie różne, zarówno jeśli chodzi o strategię, jak i wyniki. Myślę, że zadaniem sztuki jest stawianie pytań, natomiast podejście naukowe polega na próbie odpowiedzi na pytania. Sztuka jest interesująca wtedy, kiedy generuje więcej pytań niż odpowiedzi. [...] Generalnie mówiąc, myślę, że nie potrzebujemy artystów, którzy prowadziliby nieudane badania naukowe, tak jak nie potrzebujemy naukowców, którzy będą złymi artystami. To, co łączy artystów i naukowców to technologia. Ale używają jej w różny sposób⁴⁹.

Oczywiste jest też to, że bez konsultacji, współpracy i zaprojektowania wielu elementów nie mogłyby powstać konkretne projekty, czasem jednak poważnym ograniczeniem są nie tylko normy etyczne, ale po prostu szczegółowe zapisy prawne, rozporządzenia bioetyczne niepozwalające na pewne działania. Tak było na przykład w przypadku hodowania małżowin usznych z mysich komórek, a nie z macierzystych komórek człowieka, co jest prawnie zabronione w USA, gdzie *nota bene*

48 L. ACETI: *Inverse Embodiment. Interview with Stelarc*. „Leonardo Electronic Almanac” 2011, vol. 17, nr 1, s. 135.

49 S. CANGIANO: *Stelarc's Extrabody: The Technologic Chimera*. <http://www.digicult.it/digimag/issue-049/stelarc-extrabody-the-technologic-chimera> [data dostępu: 16.01.2016].

Fot. 14.
Stelarc:
Ear On Arm Suspension,
Scott Livesey Galleries,
Melbourne 2012,
fot. Polixeni Papapetrou



wykonano (w Los Angeles) pierwszy zabieg wszczepienia w przedramię artysty syntetycznego szkieletu ucha o porowatej strukturze.

Choć Stelarc wielokrotnie podkreślał, że nigdy nie studiował metodycznie filozofii ani teorii kultury, to w jego wypowiedziach pojawiają się odwołania zarówno do jednej, jak i drugiej dyscypliny. Przyznaje bowiem, że najbliżsi mu są tacy autorzy, jak Artur Schopenhauer, Benedykt Spinoza, Fryderyk Nietzsche, David Hume, Martin Heidegger, Ludwig Wittgenstein, Jacques Derrida. Choć najczęściej swego rodzaju negatywnym punktem odniesienia jest dla niego wielka trójka: Platon, Kartezjusz i Sigmund Freud.

Co to znaczy, że ciało zawsze było konstruktem biologicznym, kulturowym i technologicznym? Musimy wyjść poza Platońską, Kartezjańską i Freudowską konstrukcję wewnętrznego umysłu i jaźni. Poza skórę jako granicę dla jaźni i początek świata. Nietzsche twierdzi, że nie istnieje byt poza działaniem, zaś Wittgenstein powiada, że nie musimy lokować myślenia wewnątrz głowy. Im więcej tworzę performansów, tym coraz mniej jestem przekonany, że posiadam własny umysł czy też jakikolwiek umysł w tradycyjnym metafizycznym sensie⁵⁰.

50 L. ACETI: *Inverse Embodiment...*, s. 133.

Jeśli chodzi o myślicieli współczesnych, to wskazać należałoby przede wszystkim na trzy główne źródła fascynacji, które artysta manifestuje nie tylko w sposób werbalny, ale analizując jego sztukę, wyraźnie można dostrzec pewien rodzaj myślowych czy intelektualnych zapożyczeń. Na pierwszym miejscu należałoby wymienić Marshalla McLuhana – *The Medium is the Message* wspomniane jest przez Stelarc jako jedna z najważniejszych dla niego książek. Druga postać to Jean Baudrillard, w jego przypadku chodzi przede wszystkim o *Symulacje i symulakry*, trzecią zaś postacią jest wspomniany Paul Virilio, zwłaszcza zaś jego *Prędkość i polityka*. Do tych autorów Stelarc dodaje Martina Bubera (*Ja i Ty*), Herberta Simona (*The Science of the Artificial*), Félix'a Guattariego i Gilles'a Deleuze'a (*Mille Plateaux*), Arthura Krokera i Michaela A. Weinsteina (*Data Trash*). Do tej listy moglibyśmy dodać jego zainteresowanie teorią ewolucji, naukami kognitywnymi, filozofią i teorią postmodernistyczną, fizyką, studiami nad świadomością.

Pytany o literaturę i film najczęściej odpowiada dosyć zdawkowo, że w czasach młodości czytał Isaaca Asimova, Philipa Dicka, Williama Burroughsa, Artura C. Clarke'a, ale w gruncie rzeczy niewiele z tych lektur pamięta. Czytał też Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga. Zdecydowanie bardziej interesująca jest dla niego lektura takich magazynów jak „Scientific American” i „Wired” niż czytanie powieści science fiction. Wynika to z przekonania, że ten rodzaj fikcjonalnych spekulacji o przyszłości po prostu wydaje mu się mało produktywny poznawczo. Podobnie ocenia dosyć jednostronne interpretacje *Third Hand* w optyce feministycznej, w której Stelarc jawi się jako ktoś na podobieństwo Terminatora 2 czy RoboCopa z filmów pod tymi tytułami. Czyli jego działalność byłaby specyficznym utrwalaniem męskiej siły, opartej na tworzeniu i wykorzystywaniu technologii. Po pierwsze ręka została skonstruowana dużo wcześniej (w roku 1980) niż powstały filmy (rok 1991 i 1987), po drugie, jak mówi Stelarc, zestawianie jego działań z tym, co proponuje kultura popularna w postaci „zimnej metaliczno-fallicznej maszynierii, która jest nieludzka i wyalienowana”⁵¹, jest całkowicie bezpodstawne. W filmach tych odsłania się cała patologia dystopijnej

51 R. FARNELL: *In Dialogue...*, s. 138.

przyszłości, co jest zdecydowanie obce Stelarcowi, który patrzy optymistycznie w przyszłość, choć nie jest naiwnym utopistą.

Jego ulubionym filmem jest *Wideodrom* (1983) Davida Cronenberga, co z pewnością nie budzi zdziwienia, wspomina też o japońskim filmie podarowanym mu przez jego twórcę Shin'ya Tsukamoto *Testsuo. Człowiek z żelaza* (1989). Zdecydowanie ważniejsze jednak niż filmy czy książki i szerzej kultura popularna były dla Stelarca fascynacje z okresu artystycznego dojrzewania. W tym kontekście wspomina on o Stanisławie Ostoi-Kotkowskim, polskim artyście osiadłym w Australii, który był pionierem sztuki wykorzystującej nowe technologie. W latach 60. jako pierwszy używał on efektów laserowych podczas przedstawień teatralnych i operowych, tworzył grafiki komputerowe oparte na fraktalach, pracował nad metodami transformacji dźwięku na barwy i kształty, budował urządzenia czy też instrumenty, które wytwarzały muzykę w zeknieniu z ludzkim ciałem. Andy'ego Warhola, Claesa Oldenburgera, Allana Kaprowa, Johna Cage'a czy Roberta Rauschenberga raczej nie trzeba przedstawiać. Do tego zestawu dodaje on jeszcze takie postacie jak Merce Cunningham, Tanaka Min, Christo. Bardzo często pytany o sztukę Orlan, wypowiada się o niej z atencją, twierdząc, że najbardziej interesującym aspektem jej twórczości jest to, iż uwierzytelnia ona idee poprzez działania fizyczne. Stelarc nazywa jej działania „performansem postmodernistycznym”, zwraca przy tym uwagę, że porównywanie ich działań artystycznych wynika z dosyć pobieżnej oceny, bowiem zdecydowanie więcej ich dzieli, zwłaszcza jeśli chodzi o obecność Orlan mitykę i odwołania do mitycznych archetypów, które stały się podstawą kolejnych zabiegów operacyjnych, którym poddawała się artystka. Nie ulega jednak wątpliwości, że to ważna postać i bardzo ciekawa artystka – jak twierdzi Stelarc⁵².

Interesującym wątkiem poruszonym w kilku rozmowach z artystą jest kwestia muzyki i dźwięku tworzonego i wykorzystywanego na potrzeby jego performansów. Zwłaszcza w rozmowie z Rainerem Linzem⁵³ – artystą szeroko rozumianego sound artu oraz projektantem wielu in-

52 Zob. MISS M: *An Interview with Stelarc*. <http://www.to.or.at/stelarc/interview01.htm> [data dostępu: 26.01.2016].

53 R. LINZ: *An Interview with Stelarc*. http://www.rainerlinz.net/NMA/repr/Stelarc_interview.html [data dostępu: 26.01.2016].



teraktywnych systemów wykorzystywanych przez Stelarca, z którym współpracował od 1987 roku – pojawia szereg bardzo istotnych kwestii pomagających zrozumieć soniczne aspekty jego pracy. We wczesnym okresie twórczości, kiedy jego ciało było w różnorodny sposób wzmacniane i monitorowane przez różne systemy i metody badania aktywności ciała, takie jak EEG (elektroencefalografia – badanie bioelektryczne fal mózgowych), EKG (elektrokardiografia – badanie serca), EMG (elektromiografia – diagnostyka czynności elektrycznej mięśni) działania te służyły idei *Amplified Body*. Artysta wykorzystywał w performansach z tamtego okresu (lata 70. i 80. dwudziestego stulecia) muzykę konkretną, interesowała go twórczość Terry’ego Reilly’ego, Karlheinz Stockhausena i Johna Cage’a, którego szczególnie ceni.

Sygnaly dźwiękowe pochodzące z ciała traktowanego jako źródło dźwięku, amplifikowanego i przetwarzanego, to bardzo istotny element twórczości Stelarc. Nie powinno się raczej rozpatrywać tej sfery w kategoriach muzycznych, choć ukazało się w roku 1991 CD zatytułowane *Stelarc*, na którym znalazły się dźwiękowe zapisy performansów (między innymi z cyklu *Amplified Body*) oraz wyprodukowane przez Linza w roku 1999 CD *Fractal Flesh – Ping Body & ParaSite Internet Performances*. W tych nagraniach udokumentowano szczególnie rodzaj

Fot. 15.
Stelarc: *Propel: Body on Robot Arm*, Autronics, Yangbup 2015,
fot. Jeremy Tweddle

wykorzystania ciała jako swoistego instrumentu „perkusyjnego”, który produkuje w improwizowanej formie swoiste soundscapes. Ciało również w tym wymiarze traktowane jest jako specyficzne medium ekspresji, trudno zresztą oddzielić warstwę dźwiękową od tego, co wizualne, choć, jak wyraźnie podkreśla w rozmowie z Marco Donnarumma⁵⁴, źródłem jego poczynąń jako performera jest artystyczna edukacja wizualna, zaś dźwięk przez niego zawsze był traktowany w kategoriach rzeźbiarskich. Przy okazji można dodać, że jednym z podstawowych narzędzi używanych w tych performansach był analogowy syntezator wykorzystywany na przykład do uzyskiwania efektów opóźnienia dźwięku (delay). Pytany o to, czy posługując się najczęściej skomplikowanymi technologiami, w epoce dominacji narzędzi digitalnych, nie czuje pewnego rodzaju dyskomfortu, używając starej, „niskiej” technologii, Stelarc zdecydowanie podkreśla, iż „jego celem nigdy nie było korzystanie z technologii dla niej samej, czy też konieczność używania najnowszych zdobyczy technologicznych”⁵⁵.

Ciało może zatem pełnić różne funkcje, być miejscem akcji, interakcji i eksperymentowania, ma przy tym postać chimery, która może być wszechstronnie wykorzystywanym instrumentem biologicznym produkującym dźwięk. Soniczny wymiar efektów pracy ciała, jego wewnętrznego metabolizmu i zewnętrznej architektury stawał się w przeszłości immanentną częścią złożonych performansów. Dlatego nie dziwi fakt, iż Stelarc wysoko ceni takich artystów, jak Suguro Goto (*netBody – Augmented Body Virtual Body*), Terminalbeach (*The Heart Chamber Orchestra*), Sensorband (*SoundNET*), którzy w rozmaity sposób wykorzystywali ciało jako rodzaj autonomicznej rzeźby dźwiękowej.

Zakończenie

Kim zatem jest Stelarc, poza oczywistym faktem, że należy dziś do najbardziej znanych artystów performansu, sztuki ciała, bio artu? Z racji swych jedynych w swoim rodzaju działań jego sława dawno już prze-

54 M. DONNARUMMA: *Fractal Flesh...*

55 R. LINZ: *An Interview...*

kroczyła granice wąskiego pola sztuki współczesnej, która podejmuje zagadnienia biologiczności i postbiologiczności, ciała i technologii, realnego i wirtualnego, materialnego i immaterialnego. Analiza jego wypowiedzi prowadzić musi do konstatacji, że chociaż Stelarc zdecydowanie dystansuje się wobec traktowania go jako teoretyka czy filozofującego praktyka – kimś takim w rzeczywistości jest. Choć przecież fundamentem jego działania jest zdecydowana negacja Kartezjańskiej tradycji filozoficznej, która zakłada dualizm umysłu i ciała.

Nie interesuje mnie akademickie czy teoretyczne rozprawianie o idei interfejsu, najważniejsze jest dla mnie podłączanie się, przedłużanie ciała za sprawą cybersystemów i obserwowanie tego, do czego aktualnie jest ono zdolne⁵⁶.

Wbrew temu, co wielokrotnie deklarował, uprawia on krytyczną refleksję na temat cyberkultury nie tylko w sposób bezpośredni, w działaniu, ale także w sposób dyskursywny. Uwidaczniają się wtedy jego kompetencje filozoficzne i poznawcze, oryginalne poglądy na temat technokultury, które nieustannie prowokują do dyskusji.

Nicholas Zurbrugg, zestawiając ze sobą poglądy Paula Virilio i działania Stelarca, dochodzi do konkluzji, które wydają mi się być niezwykle trafną oceną postawy artysty. Virilio niegdyś, pisząc o Marcelu Duchampie, konstatował, że był on filozofem, bowiem filozofowanie nie kończy się na książkach, uprawiać filozofię można także poprzez malarstwo czy film. Sztuka nie musi, a nawet nie powinna, zamykać się wyłącznie w galeriach. W tym sensie strategie artystyczne i estetyczne Stelarca mają w sobie wpisana logikę refleksji filozoficznej. Dodajmy jeszcze, że odwracając sytuację, można powiedzieć, że z kolei „sam Virilio jest tak samo »prawdziwym« artystą jak Duchamp albo Stelarc”⁵⁷. Sztuka i filozofia splecione ze sobą wzajemnie się uzupełniają, ich symbiotyczna koegzystencja nadaje wagi i znaczenia temu, co robi, ale też temu, co mówi nam Stelarc.

56 P. ATZORI, K. WOOLFORD: *Extended-Body. An Interview with Stelarc*. W: *Digital Delirium*. Eds. A. i M. KROKER. Montréal, New World Perspectives, CTheory Books, 2001, s. 196.

57 N. ZURBRUGG: *Virilio, Stelarc...*, s. 197.

Rozdział 7

Christa Sommerer i Laurent Mignonneau Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”

Christa Sommerer i Laurent Mignonneau są „artystami bez granic”, pracującymi w laboratoriach Dalekiego Wschodu i Centralnej Europy, w galeriach i muzeach północnej półkuli i na południu, wykładając jako naukowcy i technologowie, artyści i teoretycy¹.

Roy Ascott: *Techno-Shinto Beauty*

1 R. ASCOTT: *Techno-Shinto Beauty*. W: Christa Sommerer. Laurent Mignonneau. *Interactive Art Research*. Eds. G. STOCKER, C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU. Wien, New York, Springer-Verlag, 2009, s. 193.

Interfejs

Tak jak wiele innych pojęć z obszaru technokultury (także z chemii, fizyki, kartografii, geologii) pojęcie interfejsu ma zarówno wymiar konceptualny, jak i techniczny. Być może zresztą ta druga płaszczyzna rozumienia interfejsu jest bardziej konkretna i jednoznaczna, to jednak ta pierwsza zmusza do wyjścia poza techniczno-technologiczne ramy i szukania kulturowych kontekstów rozumienia interfejsu.

Pisząc te słowa – używając klawiatury, myszki, touchpada, a przede wszystkim monitora z kaskadą okien – jestem w wielostopniowym układzie interfejsowym. Mam przy tym świadomość, że interfejs nie jest czymś przeźroczystym, wręcz przeciwnie, kieruje moimi poczynaniami nie tylko na poziomie prostej operacyjności (ręce – klawiatura), ale i na poziomie konceptualizowania tego, co chcę przekazać (napisać). Lapidarnie i trafnie podsumowuje taki sposób myślenia Lev Manovich: „Interfejs nie jest przezroczystym oknem, przez które obserwujemy dane komputerowe; wprost przeciwnie – modyfikuje je w sposób zdecydowany”². Pamiętać należy, iż ma on na myśli przede wszystkim graficzny interfejs użytkownika (Graphical User Interface – GUI), jednakże ten typ myślenia można zapewne z powodzeniem rozszerzyć na inne typy interfejsów, także i tych, które nie opierają się na fundamencie ekranowego/monitorowego kontaktu użytkownika i maszyny.

A zatem interfejs nam pomaga, jest niezbędny, przy czym jednak, używając interfejsu, jesteście pod jego silnym wpływem. Jakim? Być może należałoby przypomnieć stare antropologiczno-strukturalne prawdy głoszące, iż to nie my mówimy językiem, ale język mówi nami. To nie my posługujemy się językiem, ale to język korzysta z nas jak z medium, przez które i za pomocą którego ujawnia się wewnętrzny, samodzielny dyskurs języka – autonomicznego narzędzia komunikacji.

Czy zatem to my, autonomiczni i samodzielni, posługujemy się nowymi interfejsami, czy też interfejsy posługują się nami? Czy nie jest tak, że nowe interfejsy w sposób naturalny wymuszają zmianę zachowań

2 L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006, s. 142. Komentarz do rozumienia interfejsu przez Manovicha można znaleźć w rozdziale książki Nicholasa Gane’a i Davida Beera poświęconej interfejsowi. Zob. N. GANE, D. BEER: *New Media. The Key Concepts*. Oxford, New York, Berg, 2008, s. 53–69.

użytkowników nowych mediów? Interfejs ma w sobie tę dwuznaczność: daje nam coś, czego wcześniej nawet nie przeczuwaliśmy, jednocześnie zachłannie podporządkowuje nas swojej żelaznej logice (wydajność, użyteczność, interkonektywność etc.), bowiem domaga się użycia go. Filozofia interfejsu polega na spotkaniu (można też ten moment nazwać „przecięciem”), a raczej na bardzo różnych spotkaniach, które są w wielu przypadkach dobrowolne, a w wielu wymuszane albo predeterminowane przez zestawy aparatów medialnych. Te zaś, im bardziej są zaawansowane, tym bardziej domagają się, paradoksalnie, intuicyjnego i niewidzialnego interfejsu. Aparaty techniczne wyposażane są w naturalne interfejsy, które w gruncie rzeczy symulują sytuację, jakoby ich nie było wcale. Granica, będąca miejscem wspólnym, miejscem spotkania, obszarem granicznym, nie należy w pełni (a może wcale) ani do jednej, ani do drugiej strony. Przynależy do obu równocześnie, nie będąc jednak integralną częścią żadnej. I to jest właśnie interfejs. Jestem „tu” oraz „tam”, nie będąc w istocie nigdzie, jestem jednocześnie po obu stronach, a właściwie będąc pomiędzy jednocześnie – inter. Twarzą zwrócony w kierunku tego, co domaga się dopełnienia, przez zwrócenie oka w stronę tego, co tymczasem znajduje się poza kadrem (jak w filmowej figurze ujęcia-przeciwujęcia), a co ujawni się po odwróceniu kamery o 180°.

Interfejs to świat technologii, ale i obszar myślenia o technologii. To pojęcie techniczne (Human Computer Interface, Graphical User Interface, Application Program Interface) będące podstawą dla refleksji nad kulturą interfejsu, która nie dotyczy już tylko komputerowego wymiaru rozumienia pojęcia interfejsu, ale przede wszystkim spojrzenia na interfejs jako jedną z kluczowych kategorii cyberkultury. Ta zaś, krótko mówiąc, jest w istocie „kulturą interfejsu/ów”, bo to one właśnie ustanowiły i wciąż ustanawiają nowy kształt technokultury, której fundamentem jest filozofia spotkania „na granicy”, czyli filozofia interfejsu.

Ekspansywny rozwój graficznych interfejsów użytkownika, zapoczątkowany przełomowymi wynalazkami i koncepcjami Alana Kaya na początku lat 70. (graficzne i ikoniczne reprezentacje funkcji komputerowych, Dynabook), spowodował, że w studiach medialnych nauka o interfejsie została sprowadzona do tego aspektu funkcjonowania rozmaitych interfejsów. Ale to znaczące uproszczenie. Florian Cramer i Matthew Fuller, tworząc ogólną typologię interfejsów do tej kategorii (user interface), dodają jeszcze cztery typy interfejsów: użytkownik

– hardware, hardware – hardware, software – hardware i software – software³. Interesujące wydają się zwłaszcza ich uwagi dotyczące „asymetrii siły”, która stanowi immanentną cechę interakcji między człowiekiem i maszyną (w tym przypadku myślimy przede wszystkim o komputerze jako „maszynie Turinga”). Pomimo nieustannego nacisku kładzionego na tworzenie „przyjaznych dla użytkownika” (user-friendly) software’ów, hardware’ów, jak również interfejsów, to w istocie zasady ich działania najczęściej jawią się jako „czarne skrzynki”, których praca pozostaje niezrozumiała dla większości użytkowników. Formuła Flusserowskiego „funkcjonariusza” aparatów medialnych, czyli posłusznego wykonawcy tajemniczych programów i algorytmów, nie straciła nic ze swej uniwersalnej aktualności. W spotkaniu z maszyną człowiek działa jako funkcja programu, będąc jego przedłużeniem, albo inaczej, zostaje zaimplementowany do systemu, wtedy zaś interfejs okazuje się iluzją, bowiem następuje inkluzja podmiotu przez przedmiot. Praktyki inkluzywne to sytuacje, w których interfejsy stają się niewidoczne.

Inteligentne technologie, „rzeczy, które myślą”, przestrzenie wyczułone, RFID (Radio Frequency Identification), internetowe sieci bezprzewodowe, które stają się powszechnym zjawiskiem „miejskiej informatyki”, jak się zwykło je określać, powodują, że „interfejsy stają się coraz bardziej powszechne, ale i niewidoczne”⁴. Jednocześnie dokonuje się nieustanna translacja informacji cyfrowych za pośrednictwem owych niewidocznych interfejsów, która przebiega na linii komputer/y – człowiek, to one czynią informacje zrozumiałymi dla użytkownika. To rodzaj socjalizującej praktyki dokonującej się w przestrzeni społecznej, przestrzeń ta jednak w coraz większym stopniu staje się przestrzenią hybrydową. Wzajemnie przenikają się realne środowisko ze środowiskiem wirtualnym, dochodzi do wzajemnej augmentacji tych dwóch obszarów, a dokonuje się ona w dużej mierze za sprawą technologii mobilnych. Jak słusznie zauważa Adriana de

3 Zob. F. CRAMER, M. FULLER: *Interface*. W: *Software Studies. A Lexicon*. Ed. M. FULLER. Cambridge MA, London, MIT Press, 2006, s. 149–152.

4 N. GANE, D. BEER: *New Media...*, s. 64. Na temat postępujących procesów usieciowienia i technologizacji miejskich przestrzeni zob. W.J. MITCHELL: *Me++*. *The Cyborg Self and the Networking City*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.

Souza e Silva, mobilne technologie stają się interfejsami przestrzeni hybrydycznej, w której „społeczny interfejs” wyznacza relacje, jakie zachodzą pomiędzy użytkownikami funkcjonującymi w owej przestrzeni. Wspomniana autorka pisze:

Interfejs społeczny nie tylko przekształca relacje komunikacyjne, ale też zmienia przestrzeń, w jakiej te interakcje zachodzą. Warto podkreślić, iż interfejsy są definiowane także w wymiarze kulturowym, co oznacza, że z reguły społeczne znaczenie interfejsu nie zawsze kształtuje się w momencie, kiedy pojawia się określona technologia, ale zwykle pojawia się później, wtedy gdy osadza się w praktykach społecznych⁵.

Myślenie o interfejsie to także myślenie o fundowaniu nowej nauki, która sprostą wyzwaniom hybrydującej się przestrzeni oraz takiej, która będzie tworzyć ogólną teorię różnorodnych powierzchni stykających się ze sobą. Zanim więc powstała i rozwinęła się nauka o interfejsie (*interface*), musiała rozwinąć się nauka o powierzchni (*surface*), bowiem interfejs to nic innego jak powierzchnia pomiędzy dwoma stanami, np. cieczy (olej – woda). Czasem zresztą sam termin bywa wywodzony z opisu zjawisk chemicznych, a także fizycznych, które dotyczą formowania się powierzchni, granicy pomiędzy dwoma ciałami, gatunkami, fazami. Peter Weibel w niezwykle inspirującym studium, będącym przedmową do zbiorowej pracy zatytułowanej *The Art of Science Interface and Interaction Design*⁶, zarysowuje szeroki kontekst historycznie zmieniającego się rozumienia pojęcia interfejsu. Od geometrii, która zajmowała się „mierzeniem ziemi” (dosłownie jej powierzchni: *geo* – ziemia, *metria* – wielkość), przez kartografię (opisywanie ziemi, tworzenie jej „karty”, opisu – czyli mapy), dochodzimy do studiów nad symulacją i reprezentacją. Ten proces w doskonały i skrótowy sposób można przedstawić za pomocą wielokrotnie przywoływanej Baudrillardowskiej interpretacji miniatury Jorge Luisa Borgesa *O ścisłości w nauce* ze zbioru *Powszechna historia nikczemności*. Borges w znakomity

5 A. DE SOUZA E SILVA: *From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*. „Space and Culture” 2006, vol. 9, nr 3, s. 262.

6 Zob. P. WEIBEL: *Foreword*. W: *The Art of Science Interface and Interaction Design*. Eds. C. SOMMERER, L.C. JAIN, L. MIGNONNEAU. Berlin, Heidelberg, Springer Verlag, 2008, s. V–X.

sposób antycypuje (w latach 1933–1934, z których pochodzą zawarte w tomiku „próbki prozy narracyjnej”) koncepcje symulacji i symulakrum, która w istocie dotyczy problemu interfejsu:

W owym Cesarstwie Sztuka Kartografii osiągnęła taką Doskonałość, że Mapa jednej tylko Prowincji zajmowała całe Miasto, a Mapa Cesarstwa całą Prowincję. Z czasem te Niezmierne Mapy okazały się niezadawające i Kolegia Kartografów sporządziły Mapę Cesarstwa, która posiadała Rozmiar Cesarstwa i pokrywała się z nim w każdym punkcie. Mniej Oddane Studium Kartografii Następne Pokolenia doszły do wniosku, że ta obszerna Mapa jest Nieużyteczna i nie bez Bezbożności oddały ją na Pastwę Słońca i Zim. Na Pustyniach Zachodu zachowały się rozczłonkowane Ruiny Mapy, zamieszkałe przez Zwierzęta i przez Żebraków; w całym Kraju nie ma innej pozostałości po Dyscyplinach Geograficznych⁷.

Mapa i terytorium w tym wizjonerskim opowiadaniu to nic innego jak prolegomena do nauki o powierzchni, która stanowi podstawę nauki o interfejsie – reprezentacja i symulacja splatają się ze sobą (interfejsują). Dziś, kiedy powszechne stają się dynamiczne i interaktywne mapy, które produkowane są cyfrowo i które można także aktywnie (cyfrowo) przekształcać, tym lepiej rozumiemy, iż stara kartografia w istocie zapowiadała studia nad interfejsem. Ale to rozgrywało się tylko na powierzchni (*surface*), podczas gdy nauki ściśle wyznaczyły nowy rodzaj spotkania, nowy rodzaj interfejsu, który niejako wchodzi w głąb i doprowadza do „interfejsującego” wnętrza i zewnątrz, co uświadamiają nam koncepty endofizyczne. W ujęciu Otto E. Rösslera „świat to interfejs”⁸, człowiek stąpający (i działający) po powierzchni ziemi, to człowiek permanentnie pozostający w interfejsie z jej wnętrzem. Ta tematyka, co warto przypomnieć, pojawiła się jako temat przewodni (obok nanotechnologii) festiwalu Ars Electronica w roku 1992. W książce⁹ towarzyszącej imprezie opublikowane zostały arty-

7 J.L. BORGES: *O ścisłości w nauce*. W: IDEM: *Powszechna historia nikczemności*. Przeł. A. SOBOL-JURCZYKOWSKI, S. ZEMBRZUSKI. Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1982, s. 87.

8 O.E. RÖSSLER: *Endophysics: The World as an Interface*. Singapore, New Jersey, London, Hong Kong, World Scientific, 1998.

9 Zob. *The World from Within – ENDO & NANO*. Eds. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PVS Verleger, 1992.

kuły między innymi Otto E. Rösslera, Petera Weibla, Florianą Rötzerą, w których perspektywa naukowa i filozoficzna spotykała się z perspektywą artystyczną, zaś rozumienie interfejsu zdecydowanie odchodziło od prostego ujęcia technologicznego i stawało się elementem fundamentalnych pytań naukowych. Kwestia „interfejs pomiędzy obserwatorem i resztą” oraz centralne zagadnienie endofizyki, czyli opisywanie rzeczywistości od wewnątrz, poprzez zmysły – to jedne z głównych problemów nauki o interfejsie. Co musi prowadzić do subiektywizacji, bowiem „obserwator, który jest częścią świata, nie może tego świata zobaczyć z obiektywnie najlepszego miejsca obserwacji”¹⁰.

Peter Weibel, spoglądając na kwestie interfejsu w niezwykle szerokiej perspektywie, funduje ogólne podstawy „interfejsologii”, zauważając, że dziś Barthesowskie „imperium znaków” zamieniło się w „imperium interfejsów”. Nasze kontakty z rzeczywistością lub światem jako interfejsem są nie tylko efektem posługiwania się mediami, gdyż zamiast bezpośredniego kontaktu z terytorium kontaktujemy się z jego mapą, co potwierdza słuszność Borgesowskiego rozpoznania dotyczącego ustanowienia dominującego porządku symulacji. „Granice pomiędzy mapą a terytorium, reprezentacją a rzeczywistością, pomiędzy tym, co mechaniczne a tym, co organiczne, maszyną a człowiekiem, symulacją a realnością zacierają się. Tak właśnie spoglądamy na świat z perspektywy teorii interfejsu”¹¹.

Sztuka interfejsu

Zastosowanie pojęcia interfejsu do różnorodnych strategii artystycznych można by najogólniej podzielić na dwie kategorie. Pierwsza odnosiłaby się do każdego rodzaju działań artystycznych, w których dochodzi do kontaktu pomiędzy użytkownikiem/odbiorcą a jakimś artefaktem. W tym szerokim znaczeniu interfejs jest po prostu domeną sztuki, bowiem granica (interfejs rozumiany dosłownie, z etymologicznym odniesieniem do języka francuskiego) pomiędzy dziełem a odbiorcą istnieje

10 O.E. RÖSSLER, P. WEIBEL: *Our Rainbow World. W: The World from Within...*, s. 14.

11 P. WEIBEL: *Foreword. W: The Art of Science Interface...*, s. x.

zawsze. Najbardziej naturalna granica to po prostu „interfejs powietrzny”, wtedy „nie są potrzebne urządzenia jako techniczne pośredniki komunikacyjne. Nie musimy też uczyć się tego pośrednictwa: oddychamy, widzimy, słyszymy i czujemy zapachy naturalnie”¹². Druga kategoria dotyczyłaby właśnie owych technicznych pośredników stosowanych w sztuce (nowych) mediów, i to one wyznaczałyby pole sztuki interfejsu w rozumieniu współczesnym. Jak pisze Antoni Porczak, lapidarnie definiując to zjawisko:

Sztuka interfejsu jest innym sposobem uczestnictwa adresata w tworzeniu dzieła na bazie niestałego (niedokończonego) artefaktu autorskiego. Interfejs umożliwia nowy percepcyjno-operacyjny sposób przekształcania artefaktu w dzieło sztuki¹³.

W ten sposób równocześnie uświadamiamy sobie, że sztuka interfejsu, choć nie należy jej utożsamiać ze sztuką interaktywną, jest temu fenomenowi niezmiernie bliska. Bo, choć nie każde dzieło sztuki interfejsu musi mieć charakter interaktywny, to każde dzieło interaktywne wykorzystuje jakiś interfejs, który stanowi punkt styku użytkownika z dziełem.

Różnorodność wykorzystywanych interfejsów w nowomiedialnych projektach artystycznych jest wprost pochodną pojawiania się coraz to nowych interfejsów we wszystkich obszarach społeczeństwa informatycznego. Te zależności są zresztą obustronne: to, co projektują cyberartyści, znajduje zastosowanie w domenie pozaartystycznej, zaś to, co skierowane jest do masowego użytkownika i dotyczy komercyjnych zastosowań wielu urządzeń, adaptowane i aplikowane jest w świecie cybersztuki. Często zresztą ten proces adaptacji ma wymiar krytyczny czy też subwersywny. Można też określić te zjawiska mianem alternatywnych zastosowań powszechnie stosowanych interfejsów, które dopiero użyte przez artystów ujawniają swoje możliwości jako narzędzia

12 A. PORCZAK: *Jak kontaktujemy się ze sztuką? W: Interfejsy sztuki*. Red. A. PORCZAK. Kraków, Wydawnictwo ASP w Krakowie, 2008, s. 118. Dodajmy tylko, że ostatnie stwierdzenie, dotyczące „naturalności” procesów percepcyjnych, jest dużym uproszczeniem, gdyż nie uwzględnia historycznie zmieniających się procesów socjalizacji, na przykład naszego widzenia.

13 Ibidem, s. 119.

do kreacji niepowtarzalnych dzieł sztuki nowych mediów¹⁴. Interfejsy techniczne mogą wykorzystywać rozmaite systemy trackingowe oraz detekcyjne (wykrywające i kontrolujące dźwięk, obraz, ruchomy obraz, obiekty kinetyczne), doświadczenia sensoryczne, mogą rozpoznawać twarz i ciało traktowane jak interfejs, głos/mowę, gesty, ruch dłoni, systemy wearable (sensory i wyświetlacze zintegrowane z ubraniami i tkaninami), Virtual Reality etc. Tę listę można wydłużać, niekoniecznie w nieskończoność, ale znacznie poza wymienione już elementy.

Droga artystyczna Christy Sommerer i Laurenta Mignonneau od początku właściwie została zdominowana przez problem interfejsu, co było konsekwencją ich poszukiwań w zakresie ustanowienia nowego modusu bycia artystą, w którym sztuka traktowana jest jako proces badawczy, zaś eksperymenty naukowe znajdują swoje zwieńczenie w konkretnych realizacjach artystycznych. Tym samym, od początku swojej działalności mieli oni silne poczucie, iż artyści mediów obecnie powinni działać jak wynalazcy. Z kolei posługujący się nowymi technologiami wynalazcy w gruncie rzeczy rewaloryzują stale obecne w kulturze zjawisko odkrywców/naukowców będących artystami¹⁵. Nawet, jeśli ich dzieła nieustannie prowokują do pytań o to, gdzie przebiega owa granica (kolejny interfejs) pomiędzy światem sztuki a światem nauki. Spotkanie dwójki artystów, które później miało zaowocować przełomowymi pracami w zakresie sztuki interaktywnej, sztuki interfejsu, Artificial Life (by wymienić tylko kilka kluczowych obszarów ich poszukiwań artystycznych i naukowych), było efektem szczególnego rodzaju „pomocnictwa” czy też intuicji tyleż pedagogicznej, co artystycznej.

Za ojca duchowego i akuszera ich związku należy uznać Petera Weibla. Jak wspomina austriacki artysta, teoretyk, wykładowca, długoletni dyrektor artystyczny Ars Electronica, kurator a obecnie dyrektor

14 Zob. szereg przykładów prac takich artystów, jak: Ken Feingold, Simon Biggs, Toni Dove, Camille Utterback, Scott Snibbe, Norimichi Hirakawa, David Rokeby, Marie Sester, Golan Levin, Zahary Lieberman, sss-Sensors_Sonic_Sights, Luc Courchesne, Joanna Berzowska, Manel Torres, Martin Frey, których prezentuje Stephen Wilson w rozdziale swojej książki zatytułowanym *Alternative Interfaces*. s. WILSON: *Art+Science Now*. London, Thames & Hudson, 2010, s. 130–157.

15 Na ten temat zob. *Artist as Inventors. Inventors as Artists*. Eds. D. DANIELS, B.U. SCHMIDT. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2008.

Zentrum für Kunst und Medientechnologie (zkm) w Karlsruhe¹⁶, w roku 1991 odwiedziła go absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Wiedniu (1990) Christa Sommerer. Dwa lata wcześniej Weibel współtworzył Institut für Neue Medien w Städelschule we Frankfurcie nad Menem. I to tam właśnie miała spędzić kilka następnych lat, rozwijając swoje zainteresowania artystyczne, zwłaszcza dotyczące sztucznej inteligencji i sztucznego życia, co było kontynuacją jej wcześniejszych zainteresowań jako studentki botaniki. Weibel, będąc dyrektorem instytutu, zdecydował też o przyjęciu na studia w ramach grantu badawczego Laurenta Mignonneau, który we Francji studiował sztuki plastyczne i już wtedy wykazywał znaczące umiejętności programisty, używając nowych technologii komputerowych jako narzędzi do kreacji dzieł sztuki cyfrowej. Bardzo szybko doszło do artystycznej kolaboracji dwójki młodych, poszukujących artystów – czego znakomitym dowodem była ich pierwsza wspólna realizacja, *Interactive Plant Growing* (1992)¹⁷.

Był to początek błyskotliwej kariery znakomitych artystów, którzy do dzisiaj są emblematycznymi twórcami sztuki nowych mediów interaktywnych. Wykorzystanie formalnego języka (tzw. L-systems), opracowanego przez Aristida Lindenmayera i po raz pierwszy zaimplementowanego do kodów komputerowych przez Przemysława Prusinkiewicza¹⁸, dało podstawy do stworzenia pionierskiego interfejsu, w którym wykorzystano żywe rośliny jako swego rodzaju „anteny dotykowe” generujące powstawanie w czasie rzeczywistym obrazów i dźwięków generowanych przez użytkowników instalacji. Użycie „żywych obiektów” (roślin) jako interfejsów było prawdziwym przełomem.

Należy podkreślić jeszcze jeden aspekt ich twórczości – silne zwrócenie się w stronę interfejsów dotykowych: taktylnych, czyli opiera-

16 Zob. P. WEIBEL: *The Art of Artificial*. W: Christa Sommerer. Laurent Mignonneau..., s. 14–19.

17 Dodajmy tylko, że w tym samym czasie artyści pracowali także nad inną pracą interaktywną, zatytułowaną *Anthroposcope* (1993), która podobnie jak *Interactive Plant Growing* została zaprezentowana na Ars Electronica w Linzu w roku 1993. Autorskie eksplikacje obu projektów można znaleźć w katalogu: *Genetische Kunst – Künstliches Leben*. Hrsg. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PSV Verleger, 1993, s. 398–400 oraz s. 408–414.

18 Na ten temat zob. P. PRUSINKIEWICZ: *The Algorithmic Beauty of Plants*. Wien, New York, Springer-Verlag, 1990, passim oraz A. MEDOSCH: *Technological Determinism in Media*. http://archive.thenextlayer.org/files/TechnoDeterminismMAM_o/index.pdf, s. 36–37 [data dostępu: 24.06.2015].



Fot. 16.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
*Interactive Plant
Growing*, 1992



Fot. 17.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
*Interactive Plant
Growing*, 1992

jących się na fizycznym dotyku, oraz haptycznych, czyli takich, które projektują fizyczne odczucia bez konieczności faktycznego kontaktu fizycznego. Już w pierwszych realizacjach ta kwestia stanie się ważnym elementem ich strategii artystycznej, tym samym twórcy dotykają (dosłownie i w przenośni) jednej z najważniejszych kwestii nowych mediów, podniesionej do fundamentalnej kwestii społeczeństwa medialnego już przez Marshalla McLuhana. Przypomnijmy sobie chociażby *A-Volve* (1994–1995), *Riding the Net* (2000), *NanoScape* (2002) czy *Mobile Feelings* (2003 i 2004). Prace te eksplorują fundamentalne kwestie zmian zachodzących w sposobach kontaktowania się z dziełami sztuki poprzez zmysł dotyku. Na temat prymatu paradygmatu zdystansowanego odbioru sztuki w kulturze Zachodu i estetyki kontemplacyjnej, będącej w swojej istocie antytaktylną tradycją, powiedziano już wiele. Tradycja ta jednak dekonstruowana jest przez wielu artystów posługujących się mediami cyfrowymi. Już przecież w samym określeniu „digitalny” zawiera się odniesienie do dotyku; *digitus* to wszak po łacinie palec¹⁹. W przywołanych pracach eksperymentowano z multimodalnymi interfejsami (porzucenie klawiatury, myszki, touchpadu), które stanowiły rodzaj intuicyjnego oraz naturalnego wejścia w świat immersyjnych efektów haptycznych.

Dla formowania się postawy Sommerer i Mignonneau jako artystów i naukowców duże znaczenie miały także staże naukowe, granty badawcze i rezydencje artystyczne w National Center for Supercomputing Application (NCSA) w Stanach Zjednoczonych (1993–1994), InterCommunication Center (NTT-ICC) (1994–1995) i Media Integration and Communications Research Labs (1995–2001) w Japonii. Ważne miejsce w ramach nieustannego kształcenia, eksperymentów i poszukiwań badawczo-artystycznych zajmuje International Academy of Media Arts and Science (IAMAS) w Gifu (1997–2005) w Japonii, bowiem tam zdobywali doświadczenie nie tylko jako artyści-rezydenci, ale i wykładowcy, co zapewne miało wpływ na pomysł tworzenia w Linzu oryginalnego kierunku kształcenia studentów w ramach „Interface Culture”. Szcze-

19 Na ten temat zob. E. HUHTAMO: *Twin – Touch – Test – Redut: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. W: *MediaArtHistories*. Ed. O. GRAU. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007, s. 71–101 oraz w odniesieniu do twórczości Sommerer i Mignonneau E. HUHTAMO: *Touchscapes*. W: *Christa Sommerer. Laurent Mignonneau...*, s. 32–35.

gólną rolę w tym czasie odegrał Itsuo Sakane, zapraszając ich na organizowane przez siebie w IAMAS wystawy („Biennale of Interaction”, 1995–2003). Sakane tak opisuje ich twórczość:

Ich dzieła zawsze charakteryzowały się pięknym połączeniem wiedzy naukowej i artystycznej wrażliwości, nie wspominając o podnieceniu publiczności, która wchodziła w interakcję ze szczególnym typem niepowtarzalnych interfejsów²⁰.

To bardzo skrócone przedstawienie początków współpracy Sommerer i Mignonneau ważne jest dla mnie z punktu widzenia ich późniejszych losów i wyborów związanych nie tylko z działalnością artystyczną, ale przede wszystkim pedagogiczną. W jakimś sensie bowiem wszystko, co wiąże się z ich praktyką w obszarze autorskiego programu „Interface Culture” (realizowany w Kunstuniversität Linz – Universität für Künstlerische und Industrielle Gestaltung), można potraktować jako podążanie śladami ich mistrza i mentora, jakim niewątpliwie początkowo był Peter Weibel. To przecież także realizacja starej akademickiej i naukowej formuły mistrz-nauczyciel, która z powodzeniem doprowadziła do wykrywania się artystycznych osobowości dwojga działających wspólnie artystów. Postanowili oni w ten sam sposób pomagać młodym twórcom aplikującym do szkoły w Linzu, by mogli kształcić się pod opieką artystów dziś powszechnie uważanych za klasyków sztuki interaktywnej.

Weibel trafnie scharakteryzował ich poczynania jako zdeterminowane przez imperatyw zdobywania wiedzy i rozumienia skomplikowanych problemów genetycznych algorytmów, automatów komórkowych, programowania, sztucznej inteligencji i sztucznego życia oraz wykorzystania tego w działaniach artystycznych traktowanych jako rodzaj aktywności poznawczej czy wręcz naukowej²¹. Tym, co ich wyróżnia, jest połączenie inwencji (pojmowanej jako artystyczna odkrywczość) z intelektualnym podejściem (czyli rozumieniem skomplikowanych zagadnień).

20 I. SAKANE: *On the Nostalgic History of Interactive Art – A Personal Retrospective*. W: Christa Sommerer. Laurent Mignonneau..., s. 30.

21 Zob. P. ZAWOJSKI: *Nauka i sztuka w wieku technologii cyfrowych. Bezpieczne związki*. W: *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, Stowarzyszenie Make it Funky Production, 2010, s. 29–42.

Fot. 18.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
A-Volve, 1994–1995

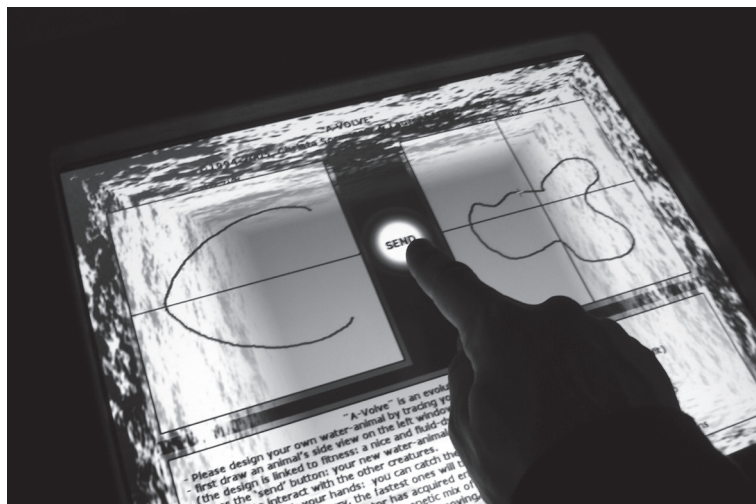


Ich inteligencja pozwala im na rozumienie problemów artystycznych, a ich talent umożliwia rozwiązywanie problemów poprzez artystyczną inwencję [...]. Studiując literaturę przedmiotu, poznają problemy badawcze. Ten etap wymaga pracy intelektualnej²².

Potem przychodzi czas na swobodę artystyczną, której efektem jest nadawanie projektom odpowiedniej formy, a to już jest domena artystycznej wolności, poszukiwania najlepszego formalnego wyrazu dla skomplikowanych problemów badawczych, które stały u podstaw tworzenia konkretnego projektu. Ten projekt nigdy nie jest zresztą skończony, bowiem domaga się aktywnej partycypacji w jego aktualizowaniu przez użytkowników zapraszanych do współpracy, co Weibel nazywa „sztuką partycypacji” („pARTicipation”). W tym działaniu Sommerer i Mignonneau są jednocześnie wynalazcami, twórcami nowych technologii i interfejsów, inżynierami, naukowcami, ale przede wszystkim wizjonerskimi artystami.

Jedną z najważniejszych wypowiedzi programowych Christy Sommerer i Laurenta Mignnoneau jest opublikowany w roku 2003 tekst, stanowiący rodzaj podsumowania ich doświadczeń jako artystów i badaczy nowych interfejsów, zatytułowany *From the Poesy of Program-*

22 P. WEIBEL: *The Art of Artificial. W: Christa Sommerer Laurent Mignonneau...*, s. 17.



Fot. 19.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
A-Volve, 1994–1995

*ming to Research as an Art Form*²³. „Sztuka jako żyjący system” – tak w skrócie można byłoby określić ich filozofię działania i tworzenia. Procedury badawcze, które stają się formą sztuki, „poezja programowania” własnych software’ów, interfejsów i dynamicznych systemów przełamujących zasadę *end-user-artist* – to imperatywy ich działania. „Wolność projektowania własnych software’ów i tworzenia własnych hardware’ów można porównać do mieszania kolorów i pigmentów, to przeciwieństwo używania z góry zdeterminowanego zestawu barw”²⁴. Ale ową wolność można osiągnąć tylko wtedy, kiedy ma się gruntowną wiedzę o procedurach prowadzących do jej zaistnienia – to zaś mogą dać studia i nauka u najlepszych praktyków i teoretyków nowych mediów. Oczywiście, tak jak efekt działania systemów dynamicznych, które nie mają w swej generatywnej formule wpisanej zasady predeterminującej efekt ich używania, tak w procesie kształcenia nie można założyć, że nawet najbardziej utytułowani i wiarygodni pedagodzy zagwarantują, że ich klasy opuszczą znakomici artyści. Trudno jednak o lepszy sposób kształcenia – osobisty przykład, wiedza, pozycja w świecie sztuki

23 L. MIGNONNEAU, C. SOMMERER: *From the Poesy of Programming to Research as an Art Form*. W: *Code. The Language of Our Time*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2003, s. 242–249.

24 Ibidem, s. 243.

i nauki są najlepszym sposobem budowania nie tylko autorytetu, ale i sensownego dzielenia się własną wiedzą i doświadczeniem. Sztuka technologicznie zdeterminowana przez używanie skomplikowanych narzędzi cyfrowych, komputerów nieustannie ma kłopoty nie tyle z narzędziami, ile z konceptualnym „oprządkowaniem” i zrozumieniem tego, w jaki sposób można nowe technologie wykorzystać do pracy na rzecz sztuki.

Tak jak w systemach biologicznych, w których fenotyp różni się od genotypu, programowanie jako rodzaj działalności artystycznej nie dotyczy kwestii kodu jako takiego, ale raczej tego, jaką ten kod znajduje ekspresję, jak łączy się z innymi środowiskami i co on w tym układzie znaczy²⁵.

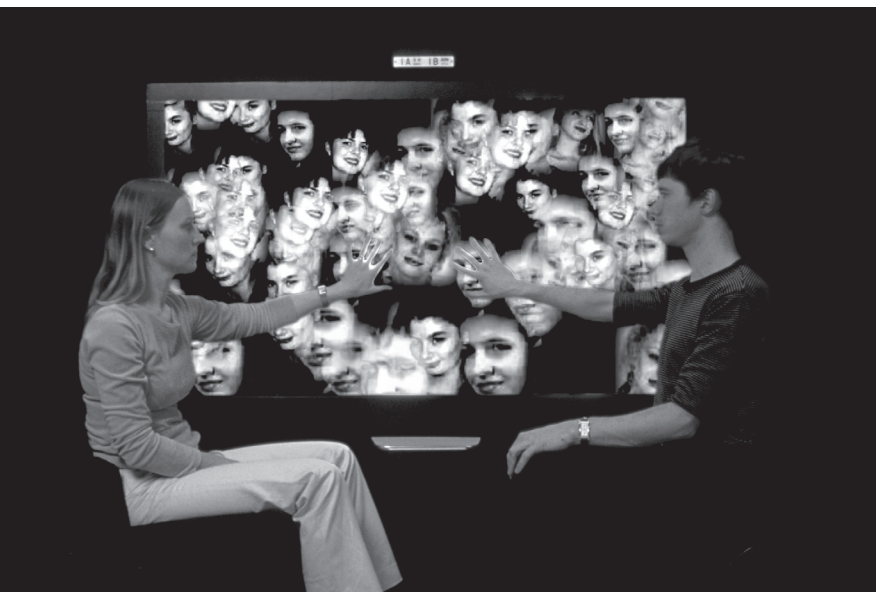
Czy tego typu myślenia i działania można nauczyć?

„Interface Culture”

Na postawione pytanie można przewrotnie odpowiedzieć, że jest to niezmiernie trudne (jak każdy rodzaj edukacji artystycznej), ale należy próbować. Taką próbą i eksperymentem edukacyjnym jest powołany do życia w roku 2004 w Kunstuniversität w Linzu program nauczania „Interface Culture”. W mieście, w którym odbywa się od roku 1979 najważniejszy na świecie festiwal poświęcony sztuce nowych mediów elektronicznych, gdzie w roku 1994 Sommerer i Mignonneau otrzymali Golden Nica za *A-Volve*²⁶ w dziedzinie sztuki interaktywnej, mieście, do którego później wielokrotnie wracali z kolejnymi projektami, a obecnie stało się ono ich domem. Trudno wyobrazić sobie lepsze miejsce: Ars Electronica Center (z Museum of the Future i Futurelabem) i Ars Electronica Festival (z nagrodami Prix Ars Electronica) to naturalne punkty odniesienia dla kształcących się tutaj studentów oraz początkujących artystów. To tutaj przyjeżdżają corocznie wszyscy ci, którzy liczą się w świecie sztuki mediów cyfrowych. Od roku 2005,

25 Ibidem, s. 248.

26 O tej instalacji piszę w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: „A-Volve”. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau. W: *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*. Red. P. ZAWOJSKI. Katowice, Instytucja Kultury – Miasto Ogrodów, 2015, s. 77–82.



Fot. 20.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
Riding the Net, 2000

kiedy po raz pierwszy studenci zaprezentowali swoje prace realizowane w pierwszym roku akademickim (2004–2005), tradycją stało się, że na festiwalu Ars Electronica pokazywane są prace realizowane w ramach dwuletnich studiów magisterskich. Pomiędzy rokiem 2005 a 2012 młodzi artyści zrealizowali około 100 interaktywnych projektów, z których większość była prezentowana na wystawach Ars Electronica Campus, a także na wielu innych międzynarodowych pokazach. Od razu należy też powiedzieć, że choć większość studentów to Austriacy, od początku studia te otwarte były dla obcokrajowców i już w pierwszym roku uczyli się tam też studenci z Hiszpanii, Anglii, Niemiec i Japonii.

Nazwa programu studiów została zapożyczona od tytułu ważnej książki Stevena Johnsona *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*²⁷. Pierwszy człon tytułu tej publikacji w momencie ukazania się zwracał uwagę na formowanie się w ramach cyberkulturowego paradygmatu wyraźnie wyodrębniającego się segmentu, który kwestie interfejsu podniósł do rangi jednego z najważniejszych problemów kultury digitalnej. Drugi człon

27 Zob. S. JOHNSON: *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York, Basic Books, 1997.

(„jak nowe technologie zmieniają sposoby naszego tworzenia i komunikowania się”) dookreślał zmiany zachodzące w obszarze cyberkultury²⁸. Johnson dowodził, że obecnie interfejsy stają się rodzajem tłumacza i moderatora pomiędzy użytkownikiem i komputerem, ale ten aspekt translacji ma wymiar w większym stopniu semantyczny (czyli w naturalny sposób zanurzony jest w kulturze) niż techniczny.

Cyfrowe komputery są „maszynami literackimi” („literary machines”), jak nazywa je guru hipertekstu, Ted Nelson. Pracują one ze znakami i symbolami, chociaż ich język w swojej najbardziej podstawowej formie jest prawie niemożliwy do zrozumienia²⁹.

Przełom, jaki dokonał się wraz ze stworzeniem w Xero Palo Alto Research podstaw dla GUI, dowodził, iż wymiar techniczno-technologiczny interfejsów ma w gruncie rzeczy znaczenie drugorzędne. Być może najbardziej spektakularnym wydarzeniem, które to uzmysłowiło, była słynna prezentacja Douga Engelbarta w roku 1968 roku w ramach Fall Joint Computer Conference w San Francisco. To moment przełomowy w historii komputerologii, a jednocześnie ekranologii, bo stało się wówczas oczywiste, że przyszłość zdominowana zostanie przez ekrany, monitory i wyświetlacze jako obszary uobecniania się słów, cyfr, a właściwie wszystkich informacji. Zaprezentowana wtedy mysz komputerowa, forma wideokonferencji i telekonferencji, prezentacje hipertekstowe i hipermedialne, użycie procesora tekstu, system NLS (oN-Line System) – to wszystko złożyło się w coś, co Steven Levy³⁰ w roku 1994 określił mianem „mother of all demos”³¹.

Christa Sommerer i Laurent Mignonneau wyraźnie podkreślają, iż formułując założenia nowego kierunku studiów, zwracali uwagę nie tylko na wymiar kształcenia czysto artystycznego, ale i na aspekty społeczne.

28 Na ten temat więcej zob. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltex, 2010.

29 S. JOHNSON: *Interface Culture...*, s. 14

30 S. LEVY: *Insanely Great: The Life and Times of Macintosh, the Computer that Change Everything*. New York, Penguin Books, 1994, s. 42.

31 Dokumentacje tego wydarzenia można znaleźć w sieci: <http://web.stanford.edu/dept/sul/library/extra4/sloan/mousesite/1968Demo.html> [data dostępu: 24.06.2015].

Kiedy zostaliśmy zaproszeni do projektu w roku 2004, by objąć funkcje profesorów, byliśmy skłonni rozpocząć całkowicie nowy program studiów pod warunkiem, że nie będzie on koncentrował się wyłącznie na problemach projektowania interfejsu człowiek – komputer w tradycyjnym podejściu inżynierii komputerowej, ale zawierał będzie także kwestie artystyczne i społeczne³².

W efekcie takiego myślenia został zakreślony obszar, po jakim konsekwentnie poruszali i poruszają się zarówno wykładowcy, profesoro- wie, jak i studenci, adepci sztuki, której dominantą i immanentną cechą jest interaktywność rozumiana jako przełamanie tradycyjnych modeli komunikacyjnych znanych z klasycznej sztuki skończonego artefaktu. Dlatego program „Interface Culture” „jest artystyczno-naukowym procesem studiowania, które daje początkującym artystom i teoretykom mediów solidne podstawy do tworzenia i projektowania innowacyjnych interfejsów”³³. Uwaga w trakcie studiów skupiona jest na interaktywnych mediach cyfrowych; opierając się na teorii, studia zorientowane są jednak na praktyczną umiejętność tworzenia nowych software’ów i hardware’ów, zaś korzystanie z gotowych i powszechnie stosowanych aplikacji jest zawsze w pewien sposób działalnością odtwórczą i mało kreatywną. Taka optyka w sposób oczywisty wynika z praktyki artystyczno-badawczej Sommerer i Mignonneau, którzy, tak jak kiedyś Peter Weibel dla nich, stali się mistrzami i opiekunami młodych, początkujących artystów.

Obszar nauczania jest, pomimo pozornego ograniczenia przez kategorię interfejsu w kontekście działań interaktywnych, bardzo rozległy. Obejmuje on zagadnienia:

- interakcji i projektowania interfejsu,
- interfejsów dotykowych, multimodalnych i hybrydycznych,
- interfejsów słuchowych i interakcji audiowizualnej,
- interfejsów do gier komputerowych,
- powszechnej komputeryzacji i inteligentnych środowisk,

32 C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU: *Interface Cultures – Artistic Aspects of Interface Design*. W: *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interactions*. Eds. C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU, D. KING. Bielefeld, Transcript Verlag, 2008, s. 9.

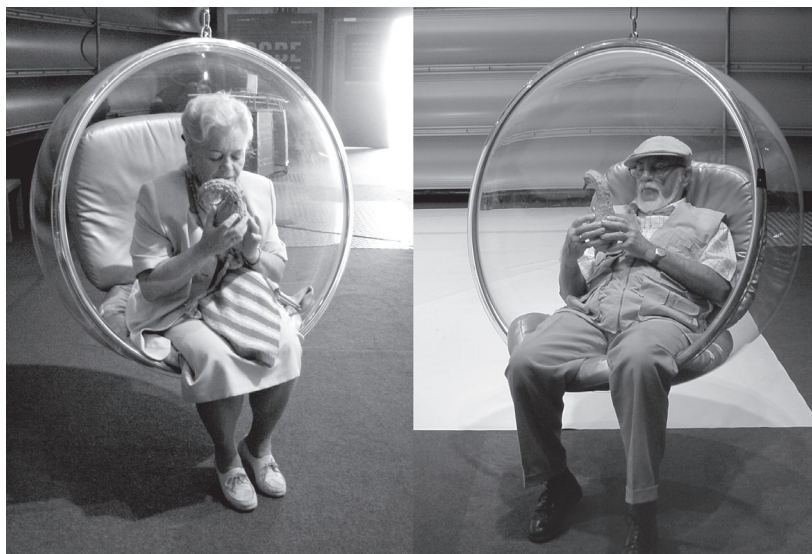
33 C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU: *Interface Cultures*. W: *Hybrid. Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPH. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2003, s. 304.

Fot. 21.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
NanoScape, 2002

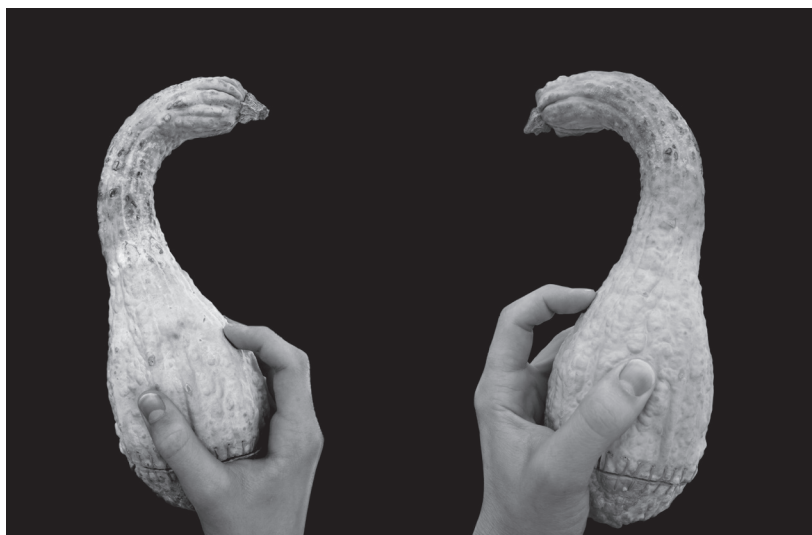


- przenośnych technologii komputerowych,
- sztuki interaktywnej, net artu oraz sztuki hybrydycznej,
- eksperymentalnych form interakcji w zakresie nano artu i bio artu,
- historii sztuki mediów i archeologii mediów.

Te ogólne założenia i problemy znajdują swoją wykładnię w konkretnych kursach i przedmiotach, których nazwy czasem pokrywają się z wymienionymi zakresami tematycznymi, ale znajdują też swoje uzupełnienie w wielu tak istotnych z punktu widzenia artysty nowych mediów kwestiach. Są to nauka pisania tekstów naukowych, eksplikacji autorskich, prezentacji własnej pracy, jej dokumentacji, praktyczna wiedza na temat planowania wystaw (budżet, produkcja etc.), wiedza na temat możliwości pozyskiwania grantów i aplikowania o finansowanie projektów do instytucji wspierających twórczość studentów oraz nawiązywanie relacji z galeriami, muzeami, festiwalami. Także projektowanie gier, mobilna interakcja, „journal club” (cykliczne spotkania, na których omawiane są bieżące problemy z zakresu nauki, sztuki, polityki na podstawie publikacji naukowych), warsztaty robotyczne, programowanie, kwestie sensorów i mikrokontrolerów oraz zaawansowanych mikrokontrolerów, metodologia i metodyka badań naukowych. Jak widać, jest to program bardzo rozbudowany, przygoto-



Fot. 22.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
Mobile Feelings,
2003–2004



Fot. 23.
Christa Sommerer,
Laurent Mignonneau:
Mobile Feelings,
2003–2004

wujący studentów nie tylko do tworzenia własnych prac i eksperymentowania w zakresie sztuki interaktywnej i sztuki interfejsu, ale dający także możliwości nauczania się poruszania wśród zawiłych często mechanizmów rządzących współczesnym rynkiem sztuki³⁴.

Śledząc kolejne edycje wystaw w trakcie festiwalu Ars Electronica, można stwierdzić, iż właściwie wszystkie te szczegółowe zagadnienia pojawiają się w pracach młodych artystów. Często zresztą ich prace realizowane są skromnymi środkami, co nie znaczy, że nie ma wśród nich dzieł interesujących. Kolejne edycje wystawy w ramach „Interface Culture” miały swoje motywy przewodnie, takie jak „interfejs kuchenny” (2012), który eksplorował zagadnienia tworzenia sztuki i bliskości tego procesu z kwestiami związanymi z gotowaniem, żywnością i kuchnią. W poprzednich latach takimi tematami były: dotykowość, słyszalność, grywalność i komputerowe technologie przenośne („wearable computers”) (2006), fizyczna komputerologia i interfejsy hybrydyczne (2007), kwestie mobilności i performatywnych interakcji w przestrzeni publicznej (2008), „styl DIY” (2009), umiejętność bawienia się (2010). To tylko przykładowo wybrane tematy wystaw, chociaż należy dodać, iż prezentowane na kolejnych edycjach festiwalu Ars Electronica prace nie zawsze i nie wszystkie ściśle realizowały narzucone niejako odgórnie ograniczenia tematyczne. Jeśli zaś chodzi o formalne aspekty tych realizacji, to mamy tutaj pełen przekrój współczesnych rodzajów sztuki wykorzystującej nowe technologie cyfrowe, oparte na idei interaktywności i wykorzystujące wszelkie znane i projektowane interfejsy: net art, software art, sztuka robotyczna, sound art i soundspaces, muzyka digitalna, gry komputerowe, cyfrowy storytelling, sztuka mobilna, hybrydyczna, genetyczna, spaceart, bio art, instalacje audiowizualne, wizualizowanie informacji, dzieła konceptualne, interaktywne środowiska sztucznego życia – tę listę można oczywiście wydłużać. Liczba pojawiających się rodzajów, odmian, mutacji, ale też stylistyk i poetyk w ramach znanych już konwencji artystycznych w obszarze globalnie pojętej sztuki nowych mediów jest trudna do sklasyfikowania i skatalogowania.

34 Przedstawiając program studiów, korzystam z broszury *Interface Cultures. Master Study Program*. Linz University of Art and Design, Institute of Media Studies, 2012.



Fot. 24.
Justyna Zubrycka:
Mórimo, 2011

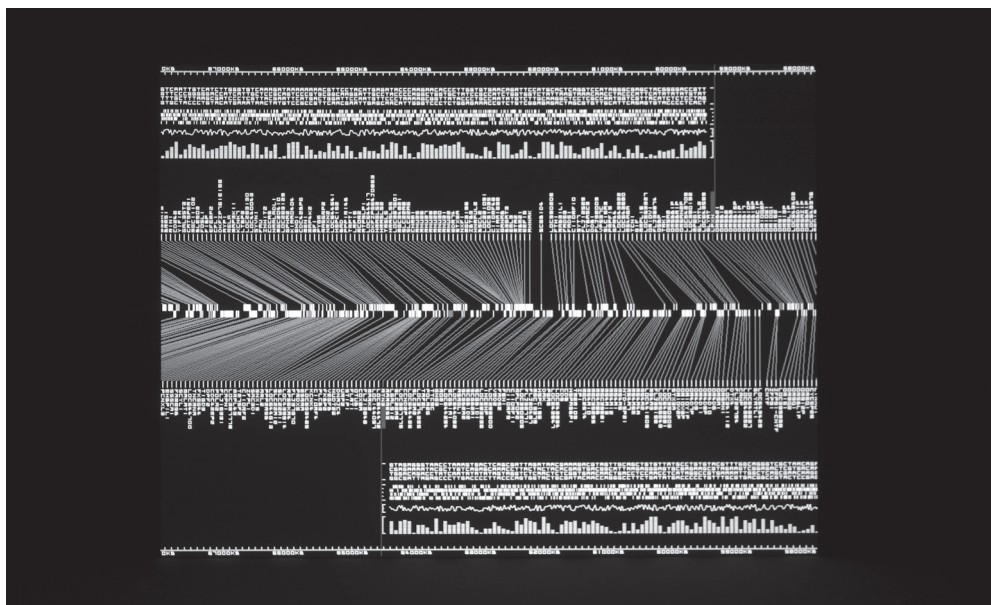
Niezwykle ważnym elementem procesu kształcenia studentów jest program wykładów zaproszonych gości, którzy regularnie odwiedzają uczelnię w Linzu. Zapisem tych wizyt i wykładów jest przywoływana już książka *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction* (2008). Zgromadzono w niej teksty, których podstawą były wykłady wygłaszane w Kunstuniversität. Podzielona ona została na pięć części w przejrzysty sposób pokazujących rozpiętość tematyczną i zakres podejmowanych tematów: „informational design” i media społeczne, interfejsy inspirowane biologicznie, kulturowe aspekty i estetyka interaktywności, interakcja sceniczna i audiowizualna oraz interaktywne praktyki artystyczne. Książka ta dowodzi równocześnie, że obecnie znacząco należy poszerzać sposoby edukacji artystycznej, zaś kandydaci na artystów nowych mediów muszą nabywać kompetencje nie tylko związane z umiejętnością posługiwania się nowymi technologiami, znać tradycję, historię sztuki, ale powinni umieć też odnaleźć się na szeroko rozumianym rynku sztuki. Niewątpliwie pozycja w świecie współczesnej sztuki mediów, jaką osiągnęli Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, ułatwia im pozyskiwanie wybitnych artystów i teoretyków, którzy dzielą się swoimi doświadczeniami ze studentami. Połączenie praktyki i teorii, sztuki i nauki to także cecha charakterystyczna działalności austriacko-francuskiego duetu. Kim Cascone, Scott deLahunta, Erkki Huhtamo, Katja Kwastek, Ulf Langheinrich, Klaus Obermaier, Dietmar Offenhuber, Christiane Paul, STATION ROSE, Keiko Takahashi, Machiko Kusahara, Michael Naimark, Joachim Sauter – to dobrze znane w świecie sztuki i refleksji nowomediowej postaci, które pojawiły się w ramach programu „Interface Culture”.

Na koniec chciałbym wspomnieć o polskim akcencie. Otóż na wystawie w trakcie festiwalu Ars Electronica 2012 pojawiła się praca Justyny Zubryckiej *Mórimo* – urządzenie do odbioru muzyki poprzez zmysły somatyczne. To bodaj pierwszy przypadek, kiedy polska studentka zdobywała wiedzę w Kunstuniversität w Linzu w ramach „Interface Culture”, co związane było ze stypendium przyznawanym w ramach Erasmusa. Projekt ten stał się pracą dyplomową artystki na Wydziale Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Wypada tylko mieć nadzieję, że to nie ostatni taki przypadek i młodzi polscy adepci sztuki nowych mediów w przyszłości częściej będą pojawiać się w murach uczelni w Linzu.

Ryoji Ikeda. Sztuka danych – sonowizulane stymulanty doświadczeń polisensorycznych

Artysta danych

Bodaj pierwszy raz spotkałem się twarzą w twarz z Ryoji Ikedą we Wrocławiu przed performansem *datamatics [ver. 2.0]* prezentowanym w ramach Avant Art Festival w roku 2014. Oczywiście sztukę tego artysty znałem od dawna, fascynowała mnie od wielu lat, początkowo przede wszystkim w wymiarze muzycznym. W roku 2015 upłynęło równo dwadzieścia lat od jego debiutu płytowego (*1000 fragments*), w roku 2016 twórca obchodził pięćdziesiąte urodziny, w roku 2006 rozpoczął realizację swego projektu *datamatics*. Tych kilka okrągłych rocznic skłoniło mnie do próby podsumowania twórczości Ikedy, tego najważniejszego dziś na świecie „artysty danych” („data artist”) niezwykle konsekwentnie i z wielkim rozmachem, zwłaszcza w ostatnim okresie, rozwijającego „sztukę danych” („art of data” i „data art”). To sztuka współczesnej infosfery eksplorująca świat niewidocznych fal elektromagnetycznych i innych fenomenów wizualizująca to, co ukryte przed naszym wzrokiem, ale stale obecne jako rodzaj otuliny informacyjnej utkanej z nieskończonej liczby danych budujących nasze naturalne środowisko – medialny habitat. Tyle że to ekologiczne środowisko („adres ekologiczny”) dziś definiować należy nie jako biotop, a biotechnotop.



Fot. 25.

Ryoji Ikeda:

*datamatics**[prototype-ver.2.0], audiovisual concert, 2006–2008,*

fot. Ryuichi Maruo

Niespełna rok po tym pierwszym spotkaniu śledziłem rozmowę z Ryoji Ikedą odbywającą się w ramach festiwalu Ars Electronica 2015 w Linzu, która poświęcona była podsumowaniu rezydencji artystycznej, jaką artysta odbył w Europejskiej Organizacji Badań Jądrowych (CERN). Była ona konsekwencją nagrody Collide@CERN, jaką Ikeda otrzymał w roku 2014 w konkursie organizowanym przez Ars Electronica, co wiązało się z dwumiesięcznym pobytem w tym ośrodku naukowo-badawczym, czego rezultatem stał się projekt *the planck universe – micro/macro* zaprezentowany w ZKM w Karlsruhe w połowie 2015 roku. We wcześniejszych edycjach tego bardzo interesującego konkursu dla artystów reprezentujących nurt *art@science* główne nagrody otrzymywali Julius von Bismarck (2012) i Bill Fontana (2013), a w roku 2015 brytyjski duet Semiconductor (Ruth Jarman i Joe Gerhardt). Inicjatywa ta ze strony Ars Electronica pilotowana przez Futurelab (laboratorium badawcze działające w ramach AE) wspierana jest obecnie przez European Digital Art and Science Network, powołaną niedawno do życia inicjatywę mającą służyć między innymi nawiązywaniu kontaktów pomiędzy artystami i naukowcami w zakresie projektów dotyczących naukowych kwestii mikro- i makrokosmosu oraz sztuki digitalnej. Nie była to pierwsza nagroda otrzymana przez artystę w Linzu – w roku 2000

Ikeda został wyróżniony w kategorii Digital Music za projekt *o°C* (1998), będący muzycznym wtargnięciem w obszar postdigitalizmu i konceptualnej muzyki elektronicznej, ale też cyfrowego glitchu i tak charakterystycznego dla projektów muzycznych artysty ultraminimalizmu, który łączy jego działania z ruchem onkyo (albo onkyokei), czyli japońską sceną muzyczną rozwijającą się w późnych latach 90.

Muzycy tacy jak Tetuzi Akiyama, Taku Sugimoto czy Otomo Yoshihide, posługując się formą free improv, skupiali swoją uwagę bardziej na strukturach dźwiękowych niż muzycznych, tworząc utwory minimalistyczne w typie quiet noise. Kim Cascone, proklamując już w roku 2000 epokę postcyfrową, odwoływał się do przekonania Nicolasa Negroponte, który twierdził, że rewolucja cyfrowa już się dokonała¹, muzyczną twórczość Ikedy można potraktować jako przykład strategii postdigitalnych. W roku 2001 artysta otrzymał Golden Nica na festiwalu Ars Electronica w kategorii Digital Music & Sound Art za *Matrix* będący zwieńczeniem trylogii rozpoczętej w roku 1996 wydawnictwem *+/-*². Porównywane z dziełami takich kompozytorów jak La Monte Young, Tony Conrad i Alvin Lucier *Matrix* Ikedy, operujące mikrodźwiękami, jest przykładem radykalnego wystąpienia z pogranicza muzyki i sound artu, które podejmuje przede wszystkim kwestie granic ludzkiej percepcji. Jak zwykle w przypadku Ikedy realizacja ta przybierała różne formy, chociaż punktem wyjściowym do ich tworzenia był materiał dźwiękowy opublikowany na płycie. Praca była też prezentowana w formie audiowizualnego performansu i tak też została pokazana na Ars Electronica w roku 2001.

Choć zasadniczo interesują mnie tutaj projekty audiowizualne Ikedy, należy zwrócić uwagę na fakt, iż źródeł jego obecnej działalności można upatrywać w obszarze muzyki i sztuki dźwięku. Już od

1 K. CASCON: *Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej*. Przeł. J. KUTYŁA. W: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*. Wybór i red. C. COX, D. WARNER. Gdańsk, słowo/obraz terytoria, 2010, s. 481–489.

2 Joanna Demers przy okazji tej płyty zwraca szczególną uwagę na fakt, że jest to dzieło reprezentujące eksperymenty z obszaru microsound music, nurtu zapoczątkowanego i opisanego teoretycznie przez C. ROADSA, *Microsound*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001. Demers, analizując nagrania Ikedy, sytuuje je w kontekście praktyk soundartowych, o czym jeszcze przyjdzie powiedzieć. J. DEMERS: *Listening Through the Noise. The Aesthetics of Experimental Electronic Music*. Oxford, New York, Oxford University Press, 2010, s. 86–87.

wczesnych jego prac, także tych realizowanych we współpracy z Dumb Type w latach 90. (s/n, 1994, OR, 1998), elementy wizualne zawsze były obecne. I choć najczęściej zwraca się uwagę na to, że prawdziwym przejściem od okresu dźwiękowego do okresu sonowizualnego są projekty *datamatics* (rozpoczęty w roku 2006) i *test pattern* (rozpoczęty w roku 2008), to pamiętać należy, że jest to podział wysoce umowny. W roku 2002 (wznowienie w roku 2005) ukazała się na przykład *formula* (książka + DVD)³, która była dokumentacją wielu projektów Ikedy: koncertów, instalacji, nagrań, współpracy z takimi artystami jak Dumb Type, Carsten Nicolai, Toyo Ito. Na DVD znalazł się koncert z roku 2001 w Tokyo, który w istocie jest audiowizualnym performansem prezentującym w doskonały sposób synchronizację pomiędzy częstotliwością dźwięku i ruchu ukazanego na ekranie. Znakomita integracja elementów muzycznych, dźwiękowych, świetlnych może być rodzajem zapowiedzi przyszłych prac audiowizualnych artysty.

W swoich realizacjach muzycznych Ikeda od początku dokonuje redukcji muzyki do fenomenów fizycznych, struktur atomowych, mikro-dźwiękowych operujących na poziomie (nie)słyszalności, wysokich i niskich częstotliwości, muzycznej abstrakcji, cyfrowego minimalizmu, surowych danych poddawanych radykalnej dekonstrukcji. Noise'owe eksperymenty są rodzajem badawczych eksploracji granic tego, co słyszalne, jednocześnie odwołują się do obszaru poszukiwań z obszaru soundscapes i ambientu. Bardzo często w tych działaniach chodzi o zamazanie granicy pomiędzy tym, co muzyczne, a tym, co jest szumem, hałasem (noisem, w tym momencie nietraktowanym jako odmiana muzyki elektronicznej czy elektroakustycznej, ale jako szum akustyczny, na przykład tak zwany biały szum czy czerwony szum). Zasadniczo zatem jesteśmy w świecie sound artu będącego częścią bardziej art world niż pola muzyki. Na marginesie można tylko wspomnieć, że ten rodzaj twórczości (instalacje dźwiękowe, dźwiękowe environments, sound design, rzeźby dźwiękowe, soundwalks, sound poetry, by wymienić tylko kilka rodzajów sztuki dźwięku) rozpatrywany bywa zarówno jako kategoria opozycyjna wobec muzyki albo jako przykład muzyki eksperymentalnej. Odnosi się raczej do zjawisk



typu site- lub object-specific aniżeli do muzyki jako takiej⁴. Tego typu działania staną się domeną Ryoji Ikeda, choć zdecydowana większość jego projektów to prace badające wzajemne zależności pomiędzy tym, co obrazowe, i tym, co, dźwiękowe. Ścisła zależność tych dwóch sfer, a właściwie integralne ich połączenie, jest w istocie odwołaniem się do myślenia w kategoriach hybrydyzacji czasowo-przestrzennych, ale też do idei „wyobrażonego dźwięku”⁵.

Fot. 26.
Ryoji Ikeda:
*datamatics [prototype-
-ver.2.0], audiovisual con-
cert, 2006–2008,*
fot. Ryuichi Maruo

-
- 4 A. LICHT: *Sound Art: Origins, Development and Ambiguities*. „Organized Sound” 2009, vol. 14, nr 1, s. 9. Jak twierdzi Licht, sam termin sound art (odnoszący się do twórczości takich artystów jak Annea Lockwood, Max Neuhaus czy Christian Marclay) został po raz pierwszy użyty przez kanadyjskiego audioartystę i kompozytora Dana Landera w połowie lat 80. IDEM: *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*. New York, Rizzoli, 2007, s. 11. Przeglądu literatury dotyczącej różnych ujęć sound artu dokonują A. ENGSTRÖM, Å. STJERNA: *Sound Art Or „Klangunst”? A Reading of the German and English Literature on Sound Art*. „Organized Sound” 2009, vol. 14, nr 1, s. 11–18.
- 5 T. MURRAY: *Imaging Sound in New Media Art. Asia Acoustic Distributed*. W: *Released the Image. From Literature to New Media*. Eds. J. KHALIP, R. MITCHELL. Stanford, Stanford University Press, 2011, s. 137.

Po prezentacji swoich doświadczeń z CERN-u spotkałem Ikedę ponownie, gratulując mu wystawy w ZKM i licząc na dłuższą rozmowę, ale artysta dziękując za uznanie, nie wykazywał większej ochoty na dłuższą konwersację. Oczywiście miałbym wiele pytań dotyczących jego realizacji, myślenia o sztuce, technologii, nauce, filozofii, jednocześnie zdawałem sobie sprawę, że Ikeda programowo ogranicza swoje kontakty z prasą, krytykami, teoretykami, wychodząc z założenia, że to, co ma do powiedzenia, zawiera się w jego sztuce. Nie ułatwia to życia tym, którzy starają się analizować jego działania twórcze, ale być może taka strategia skłania też do przemyślenia relacji pomiędzy krytykiem/teoretykiem a artystą. Ci pierwsi chcieliby skorzystać z pewnych sugestii, podpowiedzi, które mogłyby poprowadzić ich w dobrym (analitycznym) kierunku, ten drugi z jednej strony tego oczekuje, z drugiej strony zaś właściwie nie jest zainteresowany tym, co powie o jego pracy krytyk.

Nie znaczy to jednak, że Ikeda całkowicie rezygnuje z kontaktów z prasą czy środowiskiem krytyków sztuki. Jeśli już do tego dochodzi, to w wypowiedziach artysty pojawia się charakterystyczny pogląd, że jego postawa zakłada „nie – dla wywiadów, nie – dla zdjęć. »Ja« nie jest ważne. Rzeczy, które robię są wszystkim. Takie wrażenie można mieć w trakcie doświadczania dzieł. Instalacje mówią lepiej niż ja. Jestem sprzecznością. Jutro powiem zapewne coś zupełnie innego”⁶. Komentując swój projekt *the transfinite* (Park Avenue Armory, Nowy Jork 2011), dodawał, że jego podejście do twórczości jest bardzo praktyczne, w małym stopniu conceptualne, choć jednocześnie sam ma świadomość, że konwertując dane w system binarny, dekonstruuje rytm, melodię, skalę oraz elementy wizualne, jednocześnie „to, co robi pozbawione jest przekazu [message]. To jest bardzo klarowne, jak klocki Lego”⁷. Nielubiący mówić o swojej pracy, unikający wywiadów i ukrywający praktycznie swoją twarz artysta w ostatnim czasie zrealizował dziesiątki projektów: koncerty, performanse, wystawy, instalacje (dźwiękowe, audiowizualne), książki, płyty, zapisy audiowizualne, działania w przestrzeni publicznej, obiekty, filmy, realizacje site-specific, projekty sound artowe, printy, wiele z tych działań konsekwentnie realizowanych w cyklach

6 M.H. MILLER: *Infinite Quest: Ryoji Ikeda Wants to Disappear*. <http://observer.com/2011/05/infinite-quest-ryoji-ikeda-wants-to-disappear/> [data dostępu: 18.01.2015].

7 Ibidem.

rozpisanych na wiele lat – to wszystko powoduje, że próba opisanie jego działalności w miarę krótki i systematyczny sposób wydaje się zadaniem karkołomnym. Dlatego postanowiłem dokonać koniecznego wyboru kilku podstawowych nurtów w jego bogatym dorobku rozpiętym na wiele form i aktywności.

Somatyczne sensorium

Wspomnianą już wystawę w ZKM można potraktować jako rodzaj (dotychczasowego) zwieńczenia jego poszukiwań w zakresie dźwięku i obrazu, swoistego podsumowania sonicznowizualnych (albo sonowizualnych) eksperymentów aktywizujących widzów do percepcji tych dzieł w sposób przekraczający tradycyjne formy kontemplacyjnego odbioru i uruchamiające przede wszystkim somatyczne rejestry percepcyjne, sensualne doznania wyzwolonego ciała traktowanego jak instrument rezonujący na płynące z odbieranych dzieł bodźce. Nim jednak omówię kształt i znaczenie wspomnianej wystawy – przedstawię kwestie stosunku do ciała w perspektywie estetycznej i filozoficznej zarazem, która wytyczyła ramy dla emancypacji problematyki ciała i cielesności we współczesnej refleksji dotyczącej sztuki współczesnej. Ciało jest dzisiaj jednym z podstawowych tematów i narzędzi sztuki nowych mediów. Perspektywa somaestetyki zaproponowana przez Richarda Shustermana wydaje się usunąć oczywistym filozoficznym i estetycznym kontekstem dla moich rozważań. Traktuję pomysły amerykańskiego estetyka jako rodzaj egzemplifikacji szerszych tendencji, które można byłoby zaprezentować w o wiele większej złożoności i kompletności, uwzględniając również źródłowe inspiracje (na przykład filozofię Johna Deweya). Wydaje się jednak, że także z racji tego, iż Shusterman jest stosunkowo dobrze znany polskim czytelnikom, można potraktować jego koncepcje niejako *pars pro toto* szerszych tendencji obecnych we współczesnej humanistyce⁸.

8 Poza kilkoma tekstami w polskich tłumaczeniach, do których odwołam się tutaj, warto zapoznać się także z syntetycznymi prezentacjami tych koncepcji. Zob. R. SHUSTERMAN: *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*. „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1999, vol. 57, nr 3, s. 299–313; IDEM: *Somaesthetics and Care of the Self: The Case of Foucault*. „The Monist” 2000, vol. 83, nr 4, s. 530–551.

„Humanisci wydają się niezadowoleni z bycia ludźmi. Chcą bowiem w sposób sekretny przekroczyć śmiertelność, słabość oraz grzech i żyć jak bogowie. Ponieważ życie cielesne nie zezwala na to, skupili się więc na rozumie”⁹. To jasne i zdecydowane podsumowanie przekonania, że ciało było przez dziesięciolecia pomijane w dyskursie humanistycznym, bowiem liczyło się przede wszystkim to, co duchowe i mentalne. Abstrahowanie od jedności, jaką stanowi ciało-umysł („body-mind”), absolutyzowanie doświadczeń dyskursywnych, czyli wrażeń umysłowych kosztem wrażeń zmysłowych – to właśnie próbuje przezwyciężyć somaestetyka. Jako interdyscyplinarna dyscyplina badawcza zajmująca się „żyjącym ciałem”, „czującą i wrażliwą *somą*”, bo to ona właśnie „raczej niż zwykły mechaniczny organizm – w różny sposób uosabia dwuznaczność bycia człowiekiem”¹⁰. Nie ma żadnych wątpliwości, że także życie etyczne jest osadzone w naszej cielesności, zatem ostentacyjne skupienie się na tym, co wywiedzione zostaje wyłącznie z praktyk polegających na posługiwaniu się rozumem i rozum traktujący jako podstawową instancję – to rodzaj pułapki zastawianej od lat na humanistów, ale i naukowców. Ten typ refleksji na temat dominacji umysłu nad ciałem w pełni wydaje się uzasadniony, dodać jednak należy, że jest zdecydowanie opóźniony w stosunku do tego, co czynią artyści, praktycy sztuki, zwłaszcza ci posługujący się obecnie nowymi mediami, którzy już dawno, pewnie zdecydowanie wcześniej niż estetycy tacy jak Richard Shusterman, wyciągnęli praktyczne wnioski z przekonania, że nasze myślenie poprzez ciało to przede wszystkim rodzaj doświadczeń zmysłowych i psychosomatycznych, które nasze ograniczenia cielesne starają się przekroczyć.

To oni, niekoniecznie czytając Shustermana, realizują idee „niedyskursywnej bezpośredniości” i odejścia od dominacji „rozumu dyskursywnego”, bo przecież doskonale wiedzą, że „nawet myślenie abstrakcyjne, uzależnione jest od ciała, podobnie jak nasze funkcjonowanie

Ten tekst istotny jest z powodu przywołanego przeze mnie (za pośrednictwem) Shustermana ważnego stwierdzenia Michela Foucaulta, o czym za chwilę.

9 R. SHUSTERMAN: *Myślenie poprzez ciało. Rozwinięcie nauk humanistycznych – uzasadnienie dla somaestetyki*. Przeł. S. STANKIEWICZ. W: *Wizje i rewizje. Wielka księga estetyki polskiej*. Red. K. WILKOSZEWSKA. Kraków, Universitas, 2007, s. 55.

10 Ibidem, s. 49.

cielesne często wpływa na myśl”¹¹. Postulowana idea „myślenia ciałem” jako filozoficzna polemika ze zwolennikami tekstualizmu, takimi jak Richard Rorty czy Jacques Derrida, uzmysławia, że naszym podstawowym narzędziem, jakim dysponujemy, jest ciało, to ono także stanowi podstawowe źródło naszych doświadczeń estetycznych. Sensem sztuki jest zaś apelowanie właśnie do ciała jako narzędzia doświadczeń polisensorycznych, ono stanowi bowiem fundament doznań, czy może lepiej byłoby powiedzieć, że tylko ciało daje gwarancję jakichkolwiek doznań, które mogą, ale nie muszą, stać się materialem do dalszej (umysłowej, rozumowej, racjonalnej, dyskursywnej) obróbki. Nie chodzi przy tym o sztukę ciała, ale sztukę aktywizującą ciało w jego biofizycznej strukturze, materialnej powłoce z aktywnym sensorium.

Nasza somatyczna natura traktuje ciało jako instrument doznający, percepcyjny, ale też potrafiący produkować wewnętrzne dźwięki i obrazy. To zapewne ciągle jest niewystarczająco zbadane, ale z przekonaniem można powiedzieć, że takie badania prowadzone są raczej w środowisku eksperymentujących artystów aniżeli *sensu stricto* naukowców. Przywołajmy tak znaczący, a jednocześnie symptomatyczny, przykład jak *Labyrinthitis* (2008) Jacoba Kierkegaarda, który wykorzystał zjawisko emisji otoakustycznej, wprowadzając do swojego ucha mikrofon i głośniki mikroskopijnej wielkości po to, by słuchacze mogli usłyszeć, jakie dźwięki produkowane są przez jego wewnętrzne ucho jako reakcja na wprowadzane doń dźwięki zewnętrzne. Tym sposobem, jak twierdzi artysta, przełamuje on przekonanie Marcela Duchampa, który stwierdził niegdyś, że możemy zobaczyć czyjeś widzenie, nie możemy jednak usłyszeć czyjegoś słyszenia. *Labyrinthitis* (przedstawione tutaj w bardzo dużym uproszczeniu) to poruszający eksperyment artystyczny wskazujący w sposób niezwykle dosadny na to, jak ciało artysty staje się nie tylko instrumentem, medium, narzędziem, ale i podstawową instancją procesu twórczego.

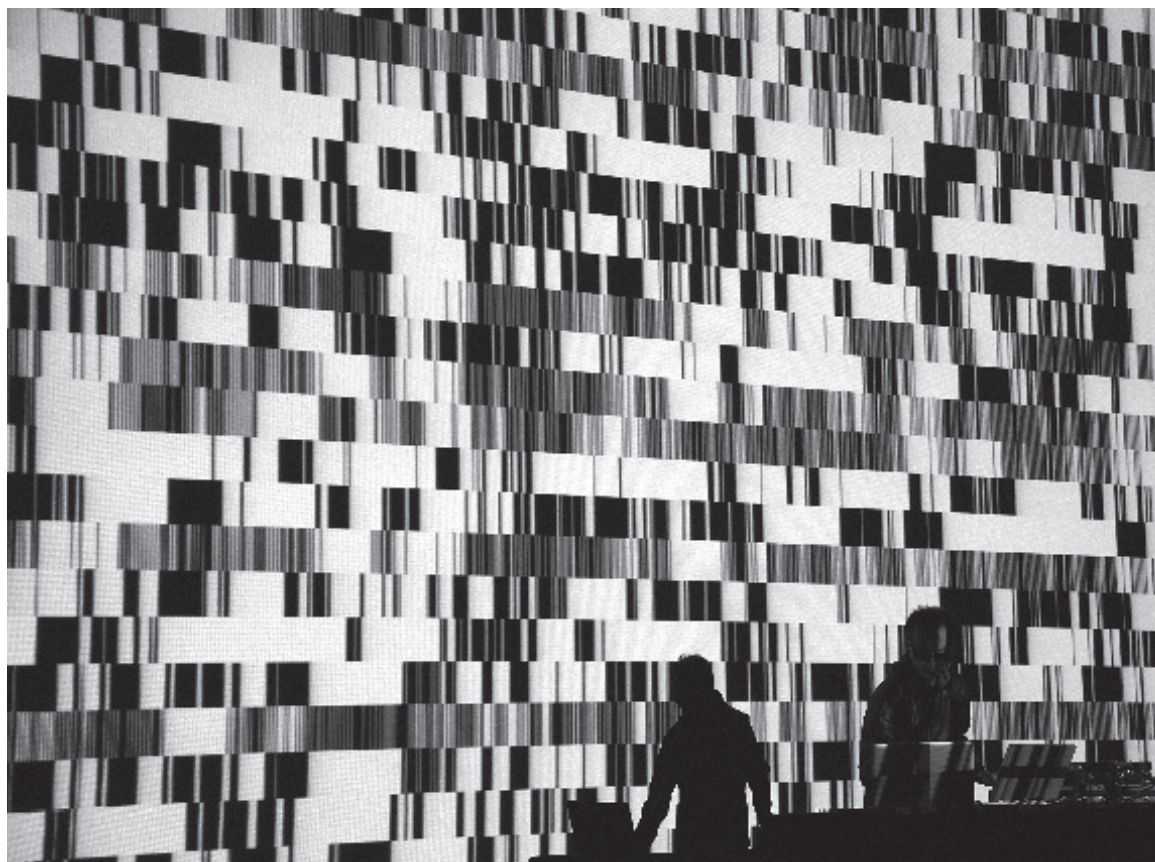
Werbalizowanie tego rodzaju doświadczeń jest trudne, jeśli w ogóle wykonalne, być może zresztą takie doświadczenie powinno pozostawać poza obszarem pracowni umysłowych, konsekwentnie lokując się w rejonach zarezerwowanych dla ciała i jego doświadczeń.

11 R. SHUSTERMAN: *Praktyka filozofii, filozofia praktyki. Pragmatyzm a życie filozoficzne*. Przeł. A. MITEK. Red. naukowa K. WILKOŚZEWSKA. Kraków, Universitas, 2005, s. 220.

Bowiem zabiegi katalogowania, porównywania, klasyfikowania, opisywania i interpretowania należałoby zapewne porzucić po to, by nie zniekształcać doświadczeń somatycznych. Te zaś są wynikiem synestetycznych przesunięć produkujących doznania polisensoryczne, pozostające właściwie poza możliwością opisu i interpretacji ułomnego, choć stawianego na piedestale, rozumu. To on bowiem, zawłaszczając zmysłowe doznania, powoduje, że to, co jest domeną ciała, zostało uznane za coś gorszego, podrzędnego i niegodnego filozoficznej i estetycznej uwagi. Ten proceder jest najczęściej niedoskonały, co byłoby dowodem na to, że umysł po prostu nie nadąża za ciałem. Ciało go wyprzedza, ciało go dominuje, ciało wreszcie – i jego metaboliczna praca – jest producentem doznań na poziomie energetycznym (psychosomatycznym). Jego energia zasila i aktywizuje nasz umysł, ale być może najważniejsza jest jego samoreplikująca się, na swój sposób autopojetyczna, samowystarczalna i autonomiczna siła materialna i strukturalna („ciało jako dynamiczna struktura”), fenomen aktywny i energetyczny zarazem.

A przecież nawet jeśli możemy odnieść wrażenie, że „cielesna obecność staje się niepotrzebna, a nowe technologie konstrukcji zastępujących ciało i cyberchirurgia plastyczna rzucają wyzwanie samej obecności prawdziwego ciała, nasza kultura wydaje się coraz bardziej bzikować na punkcie somy, służąc jej z pełnym uwielbienia oddaniem, którym kiedyś obdarzała inne otoczone kultem tajemnice”¹². Tyle że i tak to, co przynależy do sfery umysłu i zracjonalizowanych narracji, uznawane jest za przejaw prawdziwie humanistycznego podejścia do zagadnień istoty człowieczeństwa. Tym bardziej, że medialne dematerializacje ciała wręcz prowokują do uznania go za „przeżytek” (tak można by w bardzo pobieżny sposób interpretować praktyki artystyczne Stelarcza, choć dobrze wiemy, że byłoby to daleko idące uproszczenie). Richard Shusterman słusznie pokazując słabości współczesnej filozofii i estetyki zbyt jednostronnie albo wcale (do pewnego momentu) niepodjęających kwestii ciała jako fundamentalnego problemu terażniejszości – wydaje się być daleko za współczesnymi artystami. Zwłaszcza tymi, którzy wykorzystują nowe media jako formy wzbogacania, augmento-

12 R. SHUSTERMAN: *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*. Wybór, opracowanie i tłum. W. MAŁECKI. Wrocław, Atla 2, 2007, s. 73.



Fot. 27.
Ryoji Ikeda:
test pattern [live set],
audiovisual performance,
2008, fot. Liz Hingley



wania, wzmacniania operacyjnych możliwości ciała. Jakby nie dostrzegaliśmy, że jego postulatory (zarówno na poziomie teoretycznym, jak i praktycznym oraz odnoszącym się do specyficznych sposobów adresowania konkretnych dzieł do odbiorców wykorzystujących przede wszystkim własne ciała, a nie umysły, jako aparaty odbiorcze) przełamania prymatu umysłu w praktykach estetycznych – już dawno zostały zrealizowane. Jego intuicje były trafne i pociągające dla wielu twórców. Zapewne nie przez przypadek wielokrotnie w różnych jego tekstach¹³ pojawiają się odwołania do „praktyk” filozoficznych i cielesnych także Michela Foucaulta. Ten zaś dowodził, że „*Bios philosophicus* [...] to zwierzęcość bycia człowiekiem, odnowiona jako wyzwanie, praktykowana jako ćwiczenie – rzucona innym w twarz jako skandal”¹⁴. To rodzaj wyzwania skłaniającego do myślenia o tym, że „ucieleśnione życie” domaga się somatycznych eksperymentów związanych z nowym postrzeganiem siebie jako ciała doznającego poza praktykami dyskursywnymi.

Somaestetyka i szerzej wszystkie te próby zwrócenia uwagi na rolę ciała jako polisensorycznego rezonatora reagującego na polimedialne impulsy apelujące do aktywnego odbiorcy – wydają się pomocne dla zrozumienia założeń (niewyrażanych *expressis verbis*) artystycznych Ryoji Ikedy. Jego dzieła traktować można jako rodzaj stymulantów niemalże w dosłownym sensie tego pojęcia, jako środków psychoaktywnych działających pobudzająco na reakcje widzów. W tym przypadku chodzi o pobudzenie wielozmysłowych doznań o charakterze często synestezyjnym, ponad zwerbalizowanym doświadczeniem, bowiem najważniejsze okazuje się doświadczenie sensualne, często przy tym bardzo radykalne. Perspektywa estetyczna podpowiada, że z triady: artystyczne (sztuka) – aistetyczne (zmysły) – kallistyczne (piękno)¹⁵, właśnie to, co aistetyczne – bezpośrednio odnoszące się do naszych zmysłów (właśnie w wymiarze

13 Dodajmy, że ta praktyka wielokrotnego przywoływania tych samych cytatów oraz powtarzania fragmentów swoich tekstów w rozmaitych konfiguracjach jest specyficznym rysem pisarstwa Richarda Shustermana.

14 R. SHUSTERMAN: *O sztuce i życiu...*, s. 96.

15 Zob. W. WELSCH: *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*. Przeł. K. GUZALSKA. Red. naukowa K. WILKOSZEWSKA. Kraków, Universitas, 2005, s. 78. Na temat zmieniającego się rozumienia *aisthesis* w filozofii i estetyce współczesnej pisze T. MISIAK: *Aksjologiczny wymiar współczesnej rekonfiguracji aisthesis*. „Estetyka i Krytyka” 2012, nr 1 (24), s. 57–76.

pluralnym), nie w opozycji do tego, co noetyczne (rozumowe), ale zintegrowane z nim – wydaje się być kluczem do opisu sztuki Ikedy.

Eksperymenty sonowizualne

Wielka wystawa w zkm nie była pierwszą stycznością Ikedy z tym wiodącym centrum sztuki nowych mediów w Europie i na świecie będącym równocześnie muzeum, instytutem naukowym, laboratorium, biblioteką mediów, archiwum prac nowomediálních (zwłaszcza interaktywnych), miejscem wystaw, konferencji, sympozjów, spotkań artystów z całego świata. Określa się to centrum mianem elektronicznego albo cyfrowego Bauhausu. W roku 2012 Ikeda wraz z Carstenem Nicolaiem (znanym też jako Alva Noto) otrzymali nagrodę Giga Hertz Prize for Sound Art przyznaną przez zkm za projekt *cyclo.id* (zainicjowany w roku 1999) obejmujący wydawnictwo książkowe i CD-ROM będące rodzajem encyklopedii przedstawiającej relacje pomiędzy dźwiękiem i obrazem¹⁶. Pokazywane w nich obrazy (i materiały audiowizualne) są atlasem zawierającym setki przykładów wizualizacji dźwięku prezentowanych w postaci form falowych i sinusoidalnych. Rozwijając bazę dźwięków, artyści wizualizują je w sposób dosłowny, nie chodzi zatem o obraz jako funkcjonalny dodatek do dźwięku, ale obraz jako funkcję dźwięku. Soniczny materiał zamieniany jest na obraz, ten jest częścią analizą graficzną dźwięku „odtworzanego” w obrazie niebędącym reprezentacją, tylko w czystej postaci informacją wizualną o dźwięku jako fenomenie fizycznym (to wibracja powietrza).

W wywiadzie udzielonym w związku z prezentacją tego projektu w MOMA w Nowym Jorku (2013) Ikeda zwrócił uwagę na ten aspekt soniczny, dodając, by nie mylić go z muzyką czy wizualizacją muzyki (na przykład muzyką wizualną¹⁷). W przedmowie do wspomnianego wydawnictwa artyści podkreślają, że ich „encyklopedia, w dosłow-

16 W roku 2001 ukazało się pierwsze CD *cyclo* dokumentujące współpracę Ikedy i Nicolai, wydane przez Raster-Noton (R-No41), w roku 2011 artyści opublikowali kolejne CD – *cyclo.id* (R-N127), prezentowali także ten projekt jako audiowizualny performans.

17 *Visual music, colour music, vusic*. Przy okazji dodajmy, że prezentacje sceniczne Ikedy i Nicolai były krytykowane na przykład przez Zbigniewa Karkowskiego, który twierdził, że rola artystów sprowadza się w nich „tylko do odtwarzania plików dźwiękowych”.

nym sensie tego słowa” zrealizowana w wersji dwuwymiarowej może być wykorzystana przez „kreatywnych praktyków takich jak architekci, dizajnerzy, inżynierowie jako punkt wyjścia do trójwymiarowych zastosowań”¹⁸. „Dźwięk jest właściwością fizyczną, drganiem powietrza. Muzyka jest w swej istocie domeną matematyki – bez struktur matematycznych dźwięki są tylko dźwiękami”¹⁹. Takie myślenie dobrze charakteryzuje działalność Ikedy jako artysty dźwięku, ale i muzyka, przede wszystkim zaś kompozytora, twórcę, który wydał do dnia dzisiejszego kilkanaście autorskich płyt, z których właściwie każda zasługuje na uwagę. Komponowanie jest praktyką podobną do rozwiązywania pewnych zadań, które bliskie są poruszaniu się w obrębie struktur matematycznych i logicznych. „Moim zadaniem jako artysty jest komponowanie elementów. Komponowanie jest kluczowe”²⁰. „Matematyka jest pięknem w czystej postaci”, twierdzi artysta²¹.

Te zainteresowania i fascynacje znalazły swoje odzwierciedlenie w serii prac powstałych z inspiracji dyskusji prowadzonych przez Ikedę z teoretykiem liczb z Uniwersytetu Harwarda Benedictem Grossem. Ich premierowa prezentacja miała miejsce w Le Laboratoire w Paryżu w roku 2008, towarzyszyła jej publikacja $V \neq L$, w której znalazły się między innymi zapisy rozmów artysty z matematykiem²². „V” oznacza tutaj wszechświat Johna von Neumanna, a „L” uniwersum Kurta Gödla. Konwersacje pomiędzy artystą i naukowcem zaowocowały pracami plastycznymi (realizowanymi jako wydruki pigmentowe na papierze, realizacje monitorowe, a także wykorzystujące taśmę filmową 16 mm oraz displeje LED), które dotyczyły przede wszystkim idei nieskończono-

Cyt. za: T.B.W. BAILEY: *Micro Bionic. Radical Electronic Music and Sound Art in the 21st Century*. [B.m.wyd.]. Belsona Books, 2012, s. 312.

18 R. IKEDA, C. NICOLAI: *cyclo.id. vol 1*. Berlin, Gestalten, 2011, s. 3.

19 A. YOUNG: *An Interview with cyclo. (Ryoji Ikeda and Carsten Nicolai)*. http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/10/01/an-interview-with-cyclo-ryoji-ikeda-and-carsten-nicolai/ [data dostępu: 22.01.2016].

20 *The Mathematics of Music. An Interview with Ryoji Ikeda*. <http://benmarles.blogspot.com/2011/04/ryoji-ikeda-interview.html> [data dostępu: 23.01.2016].

21 K. CONNOLLY: *Artist Ryoji Ikeda: „Mathematics Is Beauty in Its Purest Form”*. <http://www.theguardian.com/artanddesign/2008/oct/09/ryoji.ikeda.lelaboratoire.paris> [data dostępu: 23.01.2016].

22 $V \neq L$. Eds. X. BARRAL, R. IKEDA, C. NAPHEGYI. Paris, Éditions Xavier Barral, 2008.

ności. W ramach tego projektu w późniejszym czasie powstawały też prace z serii *the transcendental* (2009–2010) będące produkowanymi przez program komputerowy w czasie rzeczywistym nieskończonymi rzędami liczb; każdy widz doświadcza niepowtarzalnej konfiguracji cyfr pojawiających się na wyświetlaczu. Dodajmy przy tym, że Ikeda sam nie zajmuje się programowaniem. Swoje kompetencje w zakresie matematyki określa jako przeciętne (odwołuje się jednak do Leibniza, Cantora, Gödela, Grothendiecka), choć Benedict Gross twierdzi, że jak na amatora jego wiedza jest imponująca²³. Ta fascynacja matematyką to wyraz jego przekonania, że najważniejsze są „idee i rezultaty” eksperymentów myślowych przeprowadzanych przed przystąpieniem do realizacji konkretnego dzieła, które rozpoczyna się od stworzenia swego rodzaju „księgi projektu”. Nawiązując do idei Platońskiego rozumienia muzyki jako nauki, Ikeda jednocześnie traktuje muzykę jako rodzaj wariacji matematycznych.

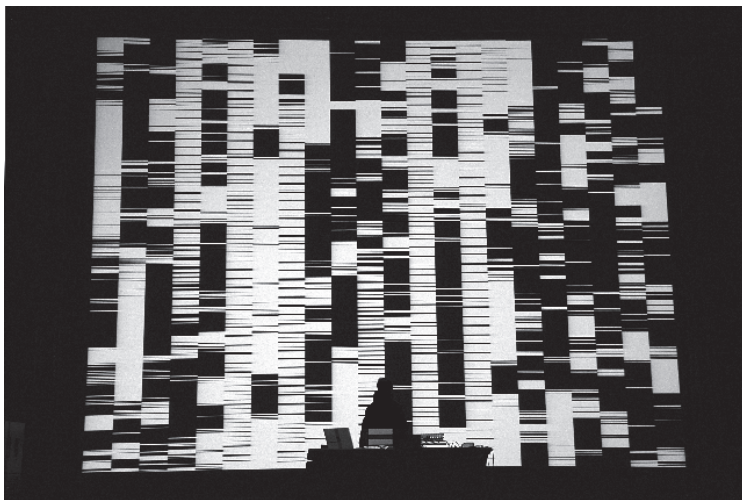
W bardzo enigmatycznym a zarazem niezwykle interesującym tekście Gilles Deleuze pisze o tym, jak można by „czynić słyszalnymi siły, które same z siebie są niesłyszalne”²⁴. Niesłyszalne tylko dlatego, że ktoś nie znalazł narzędzi, by te niesłyszalne i niewidzialne dane wyciągnąć na światło dzienne z obszaru utajonego, niewidocznego bycia. Dzisiaj te utajone i niewidoczne/niesłyszalne dane są ujawniane za pomocą narzędzi, którymi dysponują artyści nowych mediów postcyfrowych. Do nich z pewnością należy Ikeda. Jego praca jako artysty jest próbą docierania do tych obszarów rzeczywistości, które skrywane są niejako pod powierzchnią widzialności i słyszalności. Tam bowiem odnaleźć można ukryty porządek rzeczy, o którym wiemy, że istnieje, ale nie wiemy, jak go pokazać. Dlatego proste apelowanie do rozumowych strategii odbioru wydaje się wysoce niedoskonałe, stąd bierze się u Ikedy przekonanie, że tylko bardzo zaawansowane technologicznie środki oddziaływania na widza, najczęściej stającego się immersantem w środowisku złożonych danych sonowizualnych, daje mu możliwość

23 *Conversation. Benedict Gross and David Edwards*, s. 6. <http://lelaboratoire.org/images/archives/archives-5/Media-kit-Ryoji-Ikeda-Benedict-Gross-Le-Laboratoire.pdf> [data dostępu: 24.01.2016].

24 G. DELEUZE: *Czynić słyszalnymi siły niesłyszalne same z siebie*. Przeł. M. HERER. „Glissando” 2005, nr 6, s. 51.

Fot. 28.

Ryoji Ikeda: *test pattern*
[live set], audiovisual performance, 2008,
fot. Liz Hingley



odnalezienia się w sytuacji, która nie przypomina jego wcześniejszych doświadczeń, najczęściej ograniczonych do tradycyjnych sposobów odbioru dzieł muzycznych, wizualnych bądź audiowizualnych.

Ukryty porządek danych tworzących środowisko niewidocznych elementów konstytuujących nasze technonaturalne otoczenie przypomina koncepcję „ukrytego porządku” zaproponowaną przez fizyka i filozofa Davida Bohma. Skojarzenie może wydawać się dosyć przypadkowe czy też niezbyt adekwatne, ale mimo wszystko warto przywołać tu kilka podstawowych tez Bohma, które – można odnieść takie wrażenie – są w znakomity sposób wyrażane w dziełach Ikedy. „W ukrytym porządku jest tak, że to, co staje się widoczne, jest jedynie bardzo małą częścią zwiniętego porządku, i dlatego wprowadzamy rozróżnienie pomiędzy tym, co jest jawne, a tym, co nie jest jawne”²⁵. Dla Ikedy bazę stanowi właśnie ten ukryty porządek nieskończonej liczby danych, które są wizualizowane i sonifikowane za pośrednictwem narzędzi cyfrowych, uwidoczniających to, co do

25 D. БОМ: *Porządek ukryty i porządek super-ukryty*. W: R. WEBER: *Poszukiwanie jedności. Nauka i mistyka*. Przeł. K. ŚRODA. Warszawa, Wydawnictwo Pusty Obłok, 1990, s. 32. Zob. też: D. БОМ: *Wholeness and the Implicate Order*. London, New York, Routledge, 2005, oraz wnikliwą interpretację poglądów Bohma, jakiej dokonał J. RODZEŃ: *Davida Bohma filozofia ukrytego porządku*. „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce” 1991, T. 13, s. 43–57.

niedawna istniało wyłącznie jako ukryta forma niedostrzegalna dla ludzkiego oka i ucha. Koncepcja superukrytego porządku u Bohma wskazuje ciekawe filiacje z kwestiami cielesności i omawianego wcześniej somatycznego oraz przede wszystkim psychosomatycznego oddziaływania na widzów/uczestników projektowanych przez Ikedę środowisk immersyjnych.

David Bohm mówi o „zasadzie somatycznej znaczeniowości” („soma-significance”), uważając, co warto brać pod uwagę, że psychosomatyzm waloryzuje myślenie w kategoriach dualności, on zaś konsekwentnie „poszukuje jedności”. Tak to tłumaczy:

Chciałem w ten sposób zastąpić termin „psychosomatyczny”. Słowo „psychosomatyczny” podkreśla istnienie dwóch bytów, ducha oraz somy (lub ciała), ja natomiast chciałem uwydatnić dwie strony jednego procesu. Każdy proces może być traktowany bądź jako somatyczny, bądź jako znaczeniowy. [...] Cały czas podkreślam, że poszczególne części ciała lub procesy dokonujące się w ciele mają charakter somatyczny, są to chemiczne i fizyczne poruszenia nerwów. Ale proces ten posiada również aktywny sens²⁶.

Ciekawym przykładem eksploracji świata niewidocznych danych, które w widoczny sposób tworzą soniczny pejzaż, będący „obrazem” przestrzennego środowiska nasyconego ukrytym porządkiem danych, jest performans *Transient Body/Liminal Space* Macieja Ożoga, którego muzyczny zapis ukazał się także w postaci wydawnictwa cd²⁷. Ten hybrydyczny projekt jest działaniem z pogranicza biomuzyki, sound artu, działań performatywnych, ale też field recordingu, tyle że materiałem dźwiękowym pozyskiwanym i przetwarzanym przez artystę

26 D. BOHM: *Porządek ukryty i porządek super-ukryty*. W: R. WEBER: *Poszukiwanie jedności...*,

27 M. OŻÓG: *Electric Disobedience of Flesh*. Requiem Records 85|2015. Na płycie znalazły się trzy utwory będące interpretacją dźwiękową różnych miejsc, w których artysta prezentował swój performans. Pamiętać jednak należy o tym, że nie są to zapisy zróżnicowanych interakcji pomiędzy różnymi źródłami dźwięku, tylko materiał powstały w wyniku ich przetwarzania zarówno czasie rzeczywistym koncertu, jak i na etapie postprodukcji. Dopiero wtedy powstaje ostateczny kształt, finalna struktura konkretnego dzieła. Ten typ działania można by scharakteryzować jako próbę połączenia Cage'owskiego niezdeterminowania z kontrolą zróżnicowanego materiału pozyskiwanego z różnych miejsc posiadających niepowtarzalną charakterystykę soniczną, definiowaną w dużej mierze przez niewidoczne pola oddziaływań elektromagnetycznych.

są tutaj niesłyszalne w „normalnych” okolicznościach źródła takie jak sieci bezprzewodowe (GSM, Bluetooth, WiFi), które są przechwytywane przez specjalnie skonstruowane urządzenie ARFPD (The Analog RF Power Detector – zaprojektowane i wykonane zostało we współpracy z Adamem Łutkowskim, inżynierem z Zakładu Elektroniki Medycznej Politechniki Łódzkiej). ARFPD jest czytnikiem fal radiowych wysokich częstotliwości (od 800 Hz do 2,7 GHz), które są skanowane, poddawane transpozycji i amplifikacji. ARFPD jest zatem czymś na kształt radaru (dysponującego dwoma przetwornikami umożliwiającymi modulację i modyfikację sygnałów) łowiącego z otaczającej artystę i uczestników performansu (którzy stają się jego współtwórcami) niewidoczną (i niesłyszalną) chmurę impulsów sonicznych. Ten specyficzny sposób wykorzystania naturalnych dźwięków nawiązuje do strategii field recordingu, tyle że dziś nie wystarczą już mikrofony skierowane na źródła dźwięku obecnego w naturalnym środowisku, jak to czynią klasycy tego gatunku tacy jak Toshiya Tsunoda, który w związku z pierwszą w MOMA prezentacją sound artu (2013) zwracał uwagę na fakt, iż jego intencją nie jest tworzenie muzyki, ale tworzenie

malarstwa pejzażowego. Postrzegam nagrywanie jako rzecz subiektywną, nieodłączną od osoby, która to czyni. Podobnie jak w malarstwie pejzażowym, w którym artysta widzi daną scenę z pierwszoosobowego punktu widzenia, dokumentowanie muzyczne nie jest po prostu czystym zapisem rzeczywistości, ale autonomiczną jednostką, która egzystuje w konkretnej przestrzeni i czasie. [...] Dźwięk w dużej mierze jest definiowany przez kształt miejsca i okoliczności, w jakich on wibruje²⁸.

W przypadku performansu Ożoga badana jest także przestrzeń soniczna, tyle że chodzi o te jej zakresy, które są nieuchwytnie dla ludzkiego ucha. Stanowią one rodzaj ukrytych, choć stale obecnych, danych tworzących rodzaj otuliny dźwiękowej, jaka jest immanentną częścią świata, danych determinujących nasze zachowania (na przykład komunikacyjne). Tutaj chodzi o jeszcze jedną sferę dźwięku, produkowanego przez ciało performerów, który zarejestrowany zostaje przez aparaturę medyczną zapisującą dane dotyczące przepływu krwi,

28 B. LONDON: *Soundings. A Contemporary Score*. New York, The Museum of Modern Art, 2013, s. 25.

impulsów elektrycznych skóry, oddychania, napięcia mięśniowego. Wytwarza się zatem rodzaj sprzężenia zwrotnego pomiędzy fizycznym ciałem i niematerialnymi dźwiękami wychwytywanymi przez ARFPD. Jak wyjaśnia Ożóg:

Dźwięki ciała, które też stanowią materiał źródłowy (a raczej dźwięki i impulsy, które przekształcane są na dźwięki, bądź modułują dźwięki sterując efektami), powstają w rezultacie reakcji organizmu na zmienność przepływów informacyjnych w polu elektromagnetycznym. To obieg zamknięty, nad którym sprawuję kontrolę tylko w niewielkim stopniu. Dla jasności – sygnały z ARFPD przekształcane są na impulsy elektryczne, które „rażą” i pobudzają moje ciało. Podłączam się do prądu, którego natężenie sterowane jest przez sygnały dźwiękowe z ARFPD. Dzięki temu dośłownie czuję aktywność pola, a moje ciało na nią reaguje fizycznie²⁹.

Byłoby zapewne interesującym doświadczeniem, także dla odbiorców, móc poczuć ową niewidoczną moc danych, co zresztą być może zostanie zrealizowane w przyszłych wersjach tego projektu. Dodajmy tylko, że tego typu eksperymenty, odwołujące się do możliwości audiotaktylnego kontaktu pomiędzy słuchaczami i twórcami, znajdują się dziś w polu zainteresowania wielu artystów dźwięku, czego znakomitym przykładem jest nagrodzona w roku 2011 na Ars Electronica w kategorii sztuki hybrydycznej realizacja *STiMULiNE* Julienna Claussa i Lynn Pook. Mówiąc najkrócej, chodzi w niej o możliwość transmisji danych dźwiękowych na poziomie cielesnym pomiędzy 28 uczestnikami specyficznego koncertu-performansu. Specjalny rodzaj interfejsu zakładany przez każdego uczestnika pozwala na stworzenie sytuacji przepływu danych i cyrkulacji drgań odczuwalnych na poziomie cielesnym, poprzez skórę. Ciało staje się tu rodzajem instrumentu rezonującego we współpracy z innymi ciałami, które są aktywowane nie jako za sprawą materiału podstawowego, jakim jest wykonywana przez twórców muzyka elektroniczna rozpięta pomiędzy minimalizmem a noisem³⁰.

29 M. OŻÓG: *Dźwiękowy krajobraz sieci (wywiad)*. <http://www.mimagazyn.pl/index.php/maciej-ozog-dzwiekowy-krajobraz-sieci-wywiad/> [data dostępu: 29.01.2016].

30 J. CLAUSS, L. POOK: *STiMULiNE. W: Prix Ars Electronica. CyberArts 2011*. Eds. H. LEOPOLDESEDER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2011, s. 148–149.

Większość tego typu eksperymentów i działań artystów bardzo mocna osadzona jest w rozmaitych kontekstach naukowych, badawczych, technologicznych, a zatem odwołuje się często do żmudnych eksperymentów z pogranicza nauki i sztuki. Niejako w sposób naturalny mają one naturę hybrydyczną, co jednak ciekawe, często także są próbą pogodzenia procedur logicznych, matematycznych, algorytmicznych z głęboką potrzebą emocjonalnego i intuicyjnego podejścia do sztuki. Ten paradoks widoczny jest też w twórczości Ryoji Ikedy, który czerpiąc pełnymi garściami z własnych przemyśleń dotyczących roli procedur logicznych w tworzeniu sztuki oraz wielokrotnie korzystając z pomocy ludzi ze świata nauki – w efekcie jednak zmierza do takiej formy sztuki, która oddziałuje przede wszystkim na poziomie psychosomatycznym bądź, używając określenia Bohma, waloryzuje praktyki „somatycznej znaczeniowości”.

Sound of data/Data of sound

Swoistą proklamacją rozwijanego do dziś projektu *datamatics* stało się wydanie w roku 2005 płyty *dataplex*. Powstające od tamtego okresu dzieła muzyczne, dźwiękowe, sonowizualne to przykłady najbardziej bodaj dziś zaawansowanych praktyk sztuki danych, skoncentrowanych na relacjach pomiędzy „sound of data” i „data of sound”³¹. Ich liczba i formy są imponujące, są to koncerty, performanse, instalacje, których podstawowym materiałem, jak również tematem, stają się niewidoczne dane – transformowanie ich kodów źródłowych w konkretnych realizacjach prowadzi do powstawania dzieł muzycznych i sonowizualnych przybierających najczęściej formy abstrakcyjne, będące rodzajem praktycznego badania granic ludzkiej percepcji. Dane są tutaj źródłem komputerowego tworzenia minimalistycznych, najczęściej czarno-białych, hipnotycznych prezentacji ekranowych, którym to-

31 Zob. R. IKEDA: *datamatics*. Milan, Charta, 2012. W tym wydawnictwie książkowym znaleźć można – poza dokumentacją fotograficzną kolejnych wystaw, koncertów, instalacji – materiały prezentujące diagramy, studia wizualne, informacje dotyczące technicznych aspektów kolejnych realizacji oraz szczegóły projektowanych wystaw i pokazów, co w przypadku tego artysty jest niezmiernie istotne, bowiem matematyczna precyzja w realizacji zamysłów conceptualnych jest w tym przypadku istotnym elementem kształtowania całości projektu.

warzyszy radykalny dźwięk (o wysokich i niskich częstotliwościach), choć w istocie obie te sfery łączą się w integralny sposób.

Kilkanaście różnie zatytułowanych prac (pokazywanych wielokrotnie w rozmaitych konfiguracjach) obok wspomnianego materiału muzycznego z *dataplex* i kolejnych wersji audiowizualnego koncertu *datamatics* [prototyp-ver.2.0] rozwijanych w latach 2006–2008 wykorzystuje w tytule „data” z różnymi sufiksami, które wskazują na niejednorodność formalną ostatecznego kształtu komputerowo przekształcanych danych. Na przykład: *data.film* (2007, 2010), *data.microfilm* (2011), *dataphonics* (2006–2007, 2011), *data.tron* (2007, 2009, 2011), *data.matrix* (2009), *data.texture* (2012, 2015). Ich wspólną cechą stanowi to, że każdy piksel tworzący obraz obliczany jest na podstawie algorytmów i wzorów matematycznych. Liczba zatem, a właściwie dwie cyfry (0 i 1) służące do zapisywania liczb, są fundamentem tych dzieł jako *expressis verbis* cyfrowych, pozwalających transformować wszelkie dane w formy wizualne i dźwiękowe. Tak odczytuję ów sufiks „matics-” – jako jednoznaczne odniesienie do procedur matematycznych będących narzędziem w rękach artysty (w tym także jego współpracowników, programistów), których zadaniem jest wykonanie pracy obliczeniowej, czy też zaprogramowanie „maszyn liczących” (komputerów) do tworzenia programów potrafiących uwidocznić dane wymykające się naszej percepcji. Tę jednak rozumieć należy szeroko, jako możliwość polisensorycznego zanurzenia się w strumieniu danych. Immersyjny charakter dzieł Ikedy wydaje się ewoluować od dzieł o mniejszym potencjale immersyjnym do prezentacji, które poprzez zaawansowane technologie nowomediálne, przede wszystkim multiekranowość i olbrzymie formaty prac, dosłownie pochłaniają odbiorców.

Dobry przykład procedur wykorzystywanych w serii *datamatics* stanowi projekt, zrealizowany w roku 2012 i zaprezentowany w MUMA (Kraftwerk) w Berlinie, zatytułowany *data.anatomy* [civic]. Ta dwunastominutowa instalacja audiowizualna pokazywana jest z trzech projektorów na ekranie (podzielonym na trzy zmieniające swoje proporcje części) o powierzchni 20 × 4 m. Artysta otrzymał dane dotyczące nowego modelu dziewiątej generacji Hondy Civic, pochodzące z projektu stworzonego przy pomocy wspomagania cyfrowego (Computer Aided Design – CAD), dzięki któremu samochód został rozłożony na najmniejsze elementy „anatomiczne”. Dane te przekazał Mitsuru Kariya –

główny projektant Hondy. Ikeda wyznawał, że poczuł się, jakby wszedł w posiadanie tajnych danych przekazanych mu przez FBI³². Samochód został potraktowany jak człowiek, jego anatomiczna struktura została użyta jako baza danych dla stworzenia projektu wykorzystanego w kampanii reklamowej Hondy. Korzystając wcześniej z rozmaitych źródeł, danych sieciowych, tym razem artysta wyzyskał dane pochodzące tylko z jednego obiektu. Powstała instalacja nie jest tak radykalna (dźwiękowo i wizualnie) jak inne projekty z cyklu *datamatics*, co wynikało zapewne z charakteru współpracy z firmą komercyjną, ale dobrze oddaje zarówno sposób pracy Ikedy, jak i wpisuje się konsekwentnie w estetykę sonowizualną wypracowaną przez lata rozwijania *datamatics*. To rodzaj języka wizualnego, w którym dominują abstrakcyjne elementy graficzne mogące kojarzyć się także z muzyką graficzną. O ile jednak eksperymenty awangardowych kompozytorów, takich jak choćby Iannis Xenakis, Morton Feldman, Maurizio Kagel czy zwłaszcza John Cage, miały wpisaną w swoją logikę przypadkowość oraz realizowały ideę niezderminowania, to on dąży do pełnej kontroli, albo inaczej, próbuje kontrolować przypadek. Projekt *data.anatomy [civic]* dobrze obrazuje, w jaki sposób ukryte kody tworzące „organy” samochodu mogą być wizualizowane i sonifikowane. Obrazo-dźwięki wydobywają się na powierzchnię, w sferę widzialności i słyszalności, to, co dotychczas było wiedzą tajemną, bo niewidoczną i nieuchwytną. Sztuka danych to nowy sposób penetrowania obszarów do tej pory niewidocznych, takich, o których wiedzieliśmy albo mogliśmy tylko przeczuwać, że istnieją, ale nie było narzędzi, by je pokazać bądź też „nagłośnić”.

Ryoji Ikeda korzysta w tych realizacjach z coraz większych gabarytowo płaszczyzn oraz ze specyficznego układu projekcyjnego polegającego na wykorzystaniu olbrzymich ekranów i powierzchni podłogi, które tworzą przestrzeń projekcyjną wertykalno-horyzontalną w kształcie litery L. Te realizacje nawiązują w rozmaity sposób do koncepcji expanded cinema, silnej idei projektującej szereg nowatorskich rozwiązań, których celem było stworzenie warunków do kinematograficznej immersji ustanawiającej zupełnie nowe warunki odbioru dzieł audiowizualnych. Kiedy przypomnimy sobie na przykład Movie-Dro-

32 C. BENNES: Ryoji Ikeda – „*data.anatomy [civic]*”. <http://www.domusweb.it/en/art/2012/05/03/ryoji-ikeda-data-anatomy-civic-.html> [data dostępu: 1.02.2016].

me, zaprojektowany w roku 1963 przez Stana VanDerBeeka „sferyczny teatr”, dla którego realizował on sekwencje filmowe już od roku 1957, to musimy sobie uświadomić fakt, że pragnienie przekroczenia tradycyjnych sposobów projekcyjnych, myślenie o tworzeniu środowisk immersyjnych, projektowanie dzieł audiowizualnych będących hybrydami sonowizualnymi było obecne w kulturze kinematograficznej o wiele wcześniej, aniżeli wszystko to, co umożliwiły cyfrowe i nowo-medialne narzędzia kreacji i projekcji obrazów³³.

Od roku 2009 do 2011 w Deep Space, supernowoczesnym kinie wyposażonym w najnowocześniejsze na świecie projektory High Definition w standardzie 8K, Ikeda prezentował nową wersję cyklu *datamatics*, tym razem zatytułowaną *data.tron [8K enhanced version]*. Kolejne odsłony tego projektu miały miejsce podczas wystaw w Nowym Jorku, Sydney i Duisburgu (także z pokazami *test pattern*, o tym projekcie nieco więcej za chwilę). Na pokazie zorganizowanym w Park Avenue Armory w Nowym Jorku w roku 2011 artysta przedstawił olbrzymie (30 × 30 m) instalacje audiowizualne z cyklu *datamatics (data.tron [enhanced version])* i *test pattern [enhanced version]*, które w połączeniu z *data.scan [1x9 version]* stworzyły całość zatytułowaną *the transfinite*. W Sydney (w Carriageworks, 2013) pokazał *test pattern [no 5]*, w Kraftzentrale w Duisburgu w tym samym roku przedstawił *test pattern [100m version]*. Każda z tych prezentacji wykorzystywała systemy multiprojekcyjne (z towarzyszeniem wielokanałowego dźwięku), każda też tworzyła środowisko w sposób totalny anektujące widza do wnętrza środowiska sonowizualnego, którego działanie zamykało go wewnątrz wizualizowanych danych operujących niepokojącym rytmem, światłem, impulsami na granicy słyszalności i widzialności, transowymi przebiegami muzyczno-dźwiękowymi wystawiającymi widza na rodzaj ekstremalnych doświadczeń polisensorycznych. Ich celem jest przekroczenie granic zmuszających do porzucenia imperatywu rozumienia i nadawania znaczeń percypowanym obrazom, pod-

33 Projekt Stana VanDerBeeka w kontekście prac Ikedy przywołuje J. SUPANICK: *Come Together: Ryoji Ikeda the Transfinite (Extended)*. <http://www.filmcomment.com/article/come-together-ryoji-ikeda-traverses-the-transfinite/> [data dostępu: 1.02.2016]. Na temat Movie-Drome zob.: G. SUTTON: *Stan VanDerBeek's Movie-Drome: Networking the Subject*. W: *The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Karlsruhe, Cambridge MA, London, ZKM □ Center for Art and Media, MIT Press, 2003, s. 136–143.

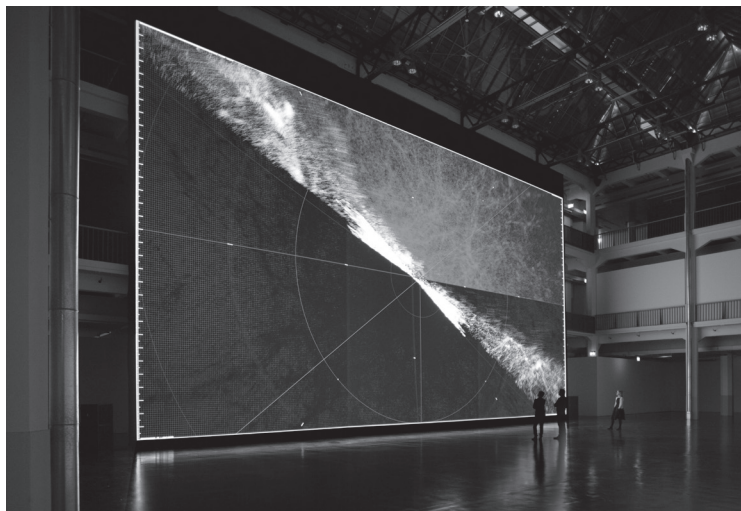
danie się wewnętrznej logice i strukturze abstrakcyjnych form audiowizualnych. To ten rodzaj doświadczeń, które czasem są inwazyjne, czasem powodują brak poczucia bezpieczeństwa, czasem skłaniają do reakcji obronnych, nigdy jednak nie pozostawiają odbiorców obojętnymi. Apelują bowiem przede wszystkim do ciała, to zaś, jak już zostało powiedziane, najczęściej, wyprzedzając myśl, narzuca swoją własną, polisensoryczną logikę odczytywania znaczeń pozawerbalnych.

Przytaczam dłuższą wypowiedź Ikedy z programu wystawy w Park Avenue Armory, po pierwsze dlatego, że jak wspominałem, o swojej pracy artysta mówi bardzo rzadko, po drugie zaś, jego słowa mają charakter niejako programowy:

Moim zamiarem jako artysty/kompozytora jest zawsze polaryzowanie koncepcji „piękna” i „wzniosłości”. Piękno jest dla mnie kryształem: racjonalność, precyzja, prostota, elegancja, delikatność; wzniosłość jest nieskończonością: czymś nieskończenie małym, ogromnym, nieopisanym, niepojętym. Dla mnie najczystszym pięknem jest świat matematyki. To doskonały zbiór liczb, wielkości i form istniejących niezależne od nas. Estetyczne doświadczenie wzniosłości w matematyce jest inspirujące. To jest podobne do doświadczenia, które mamy, gdy konstatujemy ogromną skalę wszechświata – to pozostawia nas zawsze z otwartymi ustami. Jako kompozytor/artysta komponuję muzykę, wizualizacje, obiekty, zjawiska fizyczne i abstrakcyjne pojęcia. W tym projekcie niewidzialna substancja wielu danych jest przedmiotem mojej kompozycji. Trzy duże instalacje audiowizualne zostały zaaranżowane w całościowe, symfoniczne dzieło *the transfinite*. Projekt bada pozaskończoność (nieskończoność, która jest ilościowa i uporządkowana), przecięcia, które lokują się pomiędzy tym, co piękne i wzniosłe, między muzyką i matematyką, performansem i instalacją, kompozytorem i artystą wizualnym; czarnym i białym, 0 i 1³⁴.

Matematycznie konstruowane struktury audiowizualne nie są formą reprezentacji tego, co ukryte, w uniwersum niewidocznych danych wydobywanych na powierzchnię. Maria Bélen Sáez de Ibarra zwraca uwagę, że w pracach Ikedy istotna jest kwestia prezentacji aktualnego

34 R. IKEDA: *Artist Statement*. http://www.armoryonpark.org/downloads/Ryoji_Ikeda_House_Program.pdf [data dostępu: 3.02.2016]. Tytuł projektu to nawiązanie do „transfinite number” (liczb pozaskończonych) Georga Cantora, jednego z inspirujących Ikedę matematyków, który w swoich pracach podejmował zagadnienia nieskończoności nie tylko w matematycznym, ale i filozoficznym sensie, rozwijając koncepcję Absolutnej Nieskończoności.



Fot. 29.

Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015,

fot. Martin Wagenhan

stanu niewidocznego porządku kodów i danych. „Now-time” to momentalna i nieustannie przemijająca, nigdy nieustabilizowana przez zatrzymanie przepływu sytuacja czasu rzeczywistego dokumentująca konkretną i jedyną w swoim kształcie sytuację, która nigdy już się nie powtórzy. „Nie stoimy przed obrazem świata; kod i dane istnieją tylko w takim stopniu, w jakim one znikają”³⁵ – przywodzi to na myśl Viriliowską „estetykę znikania”, ale pamiętać należy, że ufundowana ona była w podstawowych kwestiach na analizie praktyk kinematograficznych („Kino to tworzenie okazji do wejścia w inną logikę”³⁶). Obecnie motto książki Paula Virilio zaczerpnięte z Pawła z Tarsu („Przemija postać tego świata”) należałoby zastosować do nieustającej fluktuacji danych pochodzących z tych rejestrów rzeczywistości, które – nie będąc widzialnymi – mogą być wizualizowane bądź sonifikowane.

Ryoji Ikeda wpisuje się swoją działalnością w „soniczny zwrot”³⁷ w praktyce i teorii sztuki współczesnej, która, dowartościowując dźwięk, jednocześnie zwraca uwagę na jego historyczne i kulturowe usytuowanie na drugim planie wobec fenomenów wizualnych. Nie jest

35 M.B.S. DE IBARRA: *datamatics: Ryoji Ikeda*. W: R. IKEDA: *datamatics...*, s. 114.

36 P. VIRILIO: *The Aesthetics of Disappearance*. New York, Semiotext(e), 1991, s. 62.

37 Zob. J. DROBNICK: *Listening Awry*. W: *Aural Cultures*. Ed. J. DROBNICK. Toronto, Banff, YYZ Books, Walter Phillips Gallery Editions, 2004, s. 9–18.

przypadkiem, że większość projektów Ikedy rozpoczynała się od realizacji muzyczno-dźwiękowych, stanowiących rodzaj punktu startowego czy też matrycy będącej podstawą do poszukiwań sonowizualnych. To też jeden z powodów, dla których używam pojęcia „sonowizualność”, choć jest ono poniekąd tożsame z kategorią „audiowizualność”, w tym jednak utrwalonym pojęciu zakorzeniło się myślenie o prymacie obrazu nad dźwiękiem. Kiedy jednak podkreślamy polisensoryczność jako strategię estetyczną oraz odbiorczą, to musimy zwracać uwagę na fakt, iż percepcja zdominowana przez wszystko to, co wizualne, i traktująca dźwięk jako rodzaj dodatku czy też wspomagającego bodźca intensyfikującego doznania odbiorcze – obecnie wydaje się być niewystarczającym sposobem opisywania rzeczywistości świata danych, które manifestują się w postaci materiału dźwiękowego. „Tyrania wizualności” i to, co Casey O’Callaghan definiuje jako „visuocentrism”³⁸, wnikliwie rozpatrywana w tekstach teoretyków i krytyków współczesnej sceny artystycznej po raz kolejny znajduje swoją wyprzedzającą praktykę w działalności artystów nowych mediów, tym razem tych, którzy skupiają swoją uwagę przede wszystkim na dźwięku. W przypadku artystycznych realizacji Ikedy to właśnie to, co audialne (nie tylko dlatego, że taka jest strategia tego „multimedialnego kompozytora”, dla którego sfera soniczna stanowi obszar prymarnych poszukiwań rozwijanych później w synergetycznych kompozycjach sonowizualnych) wydaje się być podstawowym polem poszukiwań bardziej złożonych form estetycznych, będących konsekwencją pracy z dźwiękiem. Jak sam mówi:

Dźwięk nie powinien być niewolnikiem wizualności. To musi być relacja bardziej demokratyczna. Proces tworzenia może być bardzo abstrakcyjny lub wysoce konceptualny, przebiegać w tył i przód, od mózgu do ręki. Postrzegam siebie jako kogoś różniącego się od artystów wizualnych, ponieważ mam do czynienia z dźwiękiem i muzyką jako wehikułami doświadczenia. To bierze się z mojej natury jako muzyka: bez publiczności moja praca jest niczym³⁹.

38 C. O’CALLAGHAN: *Sounds. A Philosophical Theory*. Oxford, Oxford University Press, 2007.

39 R. IKEDA: *As Told to John Arthur Peetz*. <http://artforum.com/words/id=28380> [data dostępu: 3.02.2015].

Jego twórczość kompozytorska ma szczególny charakter, nigdy bowiem on sam nie korzystał z tradycyjnych instrumentów⁴⁰, zapisu nutowego czy konwencjonalnych partytur, nigdy nie studiował kompozycji, nie potrafi czytać nut. Komponenty jego warsztatu kompozytorskiego to przede wszystkim komputer jako narzędzie generujące noisesowe przestrzenie akustyczne, minimalistyczne struktury, będące pochodnymi obliczeń matematycznych, wykorzystanie szumów, fal sinusoidalnych, mikrodźwięków – wszystko to stanowi tylko punkt wyjścia do tworzenia „multimedialnych kompozycji” o naturze hybrydycznej. Są one jednocześnie złożone i emanujące prostotą, choć zapewne mogą sprawiać wrażenie enigmatycznej i zagadkowej formy estetycznej skłaniającej do zadawania pytań o znaczenie tak tworzonych dzieł. Można poddawać się ich formalnemu pięknu, można też próbować doszukiwać się ukrytych znaczeń, te jednak nigdy nie są dosłowne, rodzą się raczej ze świadomości i wiedzy wykraczającej poza same dzieła, w odwołaniach do kontekstów, teoretycznej bazy, naukowych odniesieniach. Jest to zatem sztuka apelująca do intelektu, skłaniająca do myślenia, ale też wzrokowo-słuchowa podróż w środowiskach immersyjnych, w których konkretna architektura dźwiękowo-wizualna anektuje widza-słuchacza w sposób całkowity, nie pozostawiając go obojętnym i zdystansowanym do percypowanej rzeczywistości wykreowanej przez artystę. Jak sam podkreśla przy tym – wszyscy widzowie stają się performerami, bowiem wchodząc dosłownie do wnętrza pracy, przestają być tylko zewnętrznymi obserwatorami. Można oczywiście poszukiwać odniesień do tradycji muzyki eksperymentalnej i dokonań w zakresie sound artu, by wyjaśniać niepowtarzalną estetykę Ikedy, wskazywać na innych artystów, takich jak Christian Marclay, La Monte Young, John Cage⁴¹, ale jak każdy wielki artysta Ikeda wy-

40 Pewnym wyjątkiem jest w jego dorobku płyta *op.* (2002), na której trzy składy instrumentów smyczkowych (nonet, kwartet, trio) wykonują muzykę „napisaną” przez Ikedę. W informacji o nagraniu podano informację, że „nie użyto żadnych elektronicznych dźwięków”, choć całość przypomina minimalistyczną muzykę realizowaną przy pomocy narzędzi elektronicznych, cyfrowych czy też komputerowych. Słysząc tu nawiązania do Mortona Feldmana, może zresztą to tylko formalne skojarzenie, niewynikające z estetycznych wyborów kompozytora, całość frapuje zapewne tym, iż ta z ducha elektroniczna muzyka została w całości zrealizowana w sposób akustyczny.

41 Zob. B. WEIL: *Notes on the Immersive Datascares of Ryoji Ikeda*. W: R. IKEDA: *datamatics...*, s. 121–123.

pracował swój własny język, niepowtarzalny i jedyny w swoim rodzaju, który, modyfikowany i przekształcany, zachowuje jednak swoją wyrazistość i oryginalny kształt.

Kolejnym dowodem na to jest wspomniana już seria prac z cyklu *test pattern*, którą zapoczątkowuje wydana w roku 2008 płyta pod takim tytułem. Wyrasta ona i jednocześnie jest rozwinięciem pewnych idei obecnych już w *datamatics*, bowiem pozostajemy w kręgu sztuki danych, tym razem jednak sprowadzonych do wizualnej formuły barcode, czyli kodu kreskowego stanowiącego graficzną formę reprezentacji informacji wyrażoną poprzez kombinację ciemnych i jasnych pasków oraz do wzorów zapisanych w kodzie binarnym (zero-jedynkowym). Specjalnie opracowany system komputerowy konwertuje wszelkie dane (teksty, dźwięki, zdjęcia, filmy) w graficzne formy prezentowane jako ultraszybkie obrazy (wyświetlane z prędkością 100 klatek na sekundę), które wystawiają na próbę mechanizmy percepcyjne widzów zanurzonych w strumieniu audiowizualnej projekcji. Przypomina ona projekty wykorzystujące technikę flickeringu, czyli obrazów migoczących, które zapoczątkowane zostały przez pionierską realizację kompozytora, muzyka, artystę dźwięku i eksperymentalnego reżysera Tony’ego Conrada, zatytułowaną właśnie *The Flicker* (1966). Ten rodzaj działań sonowizualnych przez lata rozwijany był przez licznych artystów eksperymentujących z ekstremalnymi sposobami tworzenia środowisk audiowizualnych, w których przypominające stroboskopowe efekty, pulsujące światłem ekrany stawały się płaszczyznami silnie oddziaływującymi polisensorycznie, jednocześnie jednak zwracały uwagę na siłę światła jako elementarnego nośnika informacji.

Powstające w wyniku konwersji danych live acts, instalacje audiowizualne, a także monumentalne site-specific, ukazują świat zredukowany do najbardziej podstawowych form czy też elementów, jakimi są zera i jedynki. Sposób, w jaki wszelkie dane skonwertowane wpływają na widza zanurzonego w immersyjnym środowisku, po raz kolejny wydaje się być rodzajem testu wystawiającego percepcję widzów na doświadczenie czegoś, co przekracza utarte schematy postrzegania obrazów, czegoś, co prowokacyjnie narusza poczucie bezpiecznego funkcjonowania w przestrzeni oswojonych nawyków odbiorczych. Za-

pewne jednym z najbardziej niezwykłych i zaskakujących miejsc prezentacji tego projektu okazał się być nowojorski Times Square – przez cały październik w roku 2014 pomiędzy godziną 23.57 a 00.00 w ramach Midnight Moment: Digital Gallery na 47 zsynchronizowanych ekranach prezentowane były ascetyczne, czarno-białe kody kreskowe, które na moment wypierały z ekranów kolorowe audiowizualne reklamy nieustannie atakujące przechodniów tego „centrum świata”. Być może zresztą także centrum najbardziej nasyconego niezliczoną liczbą ekranów i wyświetlaczy, jakie można sobie wyobrazić w jednym miejscu (niezbyt przecież dużym, co można samemu stwierdzić, będąc tam, a co nie jest takie oczywiste, kiedy widzimy je tylko na zdjęciach czy filmach). 16 października rozdano około 400 słuchawek, by przynajmniej dla części znajdujących się wtedy widzów *test pattern [times square]* stało się nie tylko spektaklem wizualnym, ale i audiowizualnym.

To zapewne jedno z najbardziej spektakularnych przedsięwzięć japońskiego artysty. Chociaż pamiętać też należy o wielu realizacjach jego projektu *spectra* (pomysł rozpoczęty realizacją pokazaną w Mediolanie w roku 2001) będących instalacjami site-specific wykorzystującymi potężne źródła białego światła w przestrzeniach publicznych (Amsterdamu, Paryża, Barcelony, Nagoji, Buenos Aires, Sharjah, Londynu). To przykład wykorzystania światła jako momentalnego i tymczasowego materiału rzeźbiarskiego oraz odwołanie się do jednej z najbardziej elementarnych (im)materii, jaką jest światło, które uzmysławiać może „granice nieskończoności”⁴². Działanie w wielkiej skali to cecha twórczości Ikedy, który w tym konkretnym projekcie w sposób minimalistyczny odwołuje się do idei pełni (barw) poprzez prezentację ich w postaci białego światła zawierającego pełne spektrum kolorów. Monumentalizm tych przedsięwzięć wyraża się w surowej i sprowadzonej do minimalistycznego materiału, jakim jest białe światło, formie. Niektórym z tych projektów towarzyszyła też muzyka, ich kształt po raz kolejny potwierdza trudność w zaklasyfikowaniu tych dzieł do konkretnego rodzaju działań artystycznych. Trafnie hybry-

42 Zob. M. HERBERT: *Infinity's Borders: Ryoji Ikeda. W: Sound*. Ed. C. KELLY. London, Cambridge MA, Whitechapel Gallery, MIT Press, 2011, s. 162–165.

dyczną naturę realizacji Ikedy definiuje George Grella, pisząc, że „jest on kompozytorem wykorzystującym informacje, rzeźbiarzem pracującym z dźwiękiem, informatykiem tworzącym filmy”⁴³.

the planck universe

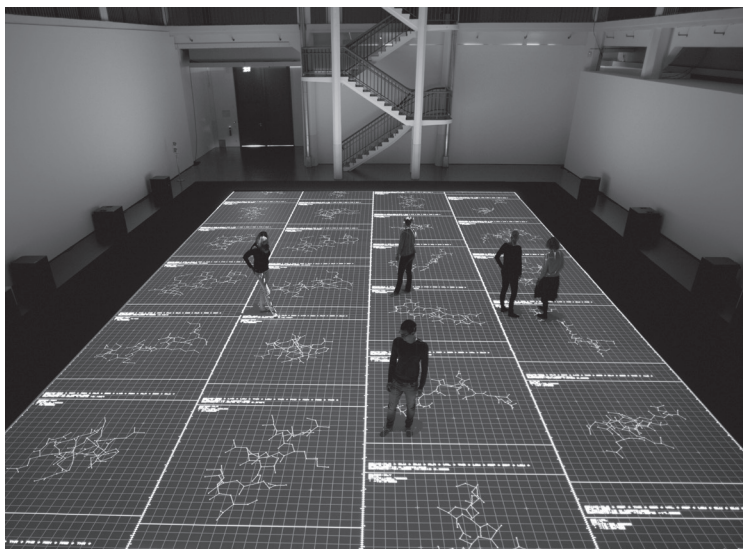
Wspominana na początku tego rozdziału prezentacja efektów pobytu Ryoji Ikedy w CERN-ie, która miała miejsce podczas wystawy (trudno zresztą znaleźć odpowiednie określenie dla tego wydarzenia) w zkm jest naturalną konsekwencją jego wieloletniej już pracy jako artysty i badacza poszukującego nowych strategii estetycznych. Swoim rozmachem i technologicznym zaawansowaniem może ona nawet przyniatać odbiorców, zwłaszcza że jej naukowe i teoretyczne podstawy trudne są do zrozumienia nawet dla tych, którzy mieli już wcześniej doświadczenia z twórczością Ikedy. To rzecz jasna szerszy problem – te dzieła same w sobie robią wielkie wrażenie także na tych, którzy niewiele wiedzą o ich źródłach, konceptach naukowych (matematycznych, fizycznych, kosmologicznych, filozoficznych), dzięki którym przybrały taki, a nie inny, kształt. Siła czystej formy może być tak samo ważna jak konteksty naukowe, zapewne ten pierwszy aspekt jest najważniejszy.

Pokaz *micro/macro* miał charakter szczególny z kilku powodów. Z okazji trzechsetlecia Karlsruhe w zkm zorganizowano pomiędzy czerwcem roku 2015 a kwietniem roku 2016 pod hasłem GLOBALE trwające 300 dni wydarzenia artystyczne i naukowe obejmujące szereg wystaw, koncertów, wykładów, seminariów, warsztatów, performansów. Wystawa Ikedy odbyła się w ramach tego zakrojonego na olbrzymią skalę projektu, jednocześnie była preludium do centralnego punktu tego przedsięwzięcia, jakim stała się wystawa zatytułowana „Infosphere”, której kuratorem, podobnie jak prezentacji Ikedy, był dyrektor generalny zkm Peter Weibel. Celem GLOBALE stało się zaprezentowanie dwóch sprzężonych ze sobą centralnych zagadnień współczesności – globalizacji i digitalizacji. Nawiązując do fundamentalnych tez Samuela Huntingtona głoszącego nastanie epoki „zderzenia cywilizacji”, czyli

43 G. GRELLA: *The Infinite*. http://www.armoryonpark.org/downloads/press/2011_May_25_Classicaltv.pdf [data dostępu: 5.02.2016].



Fot. 30.
Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015,
fot. Martin Wagenhan



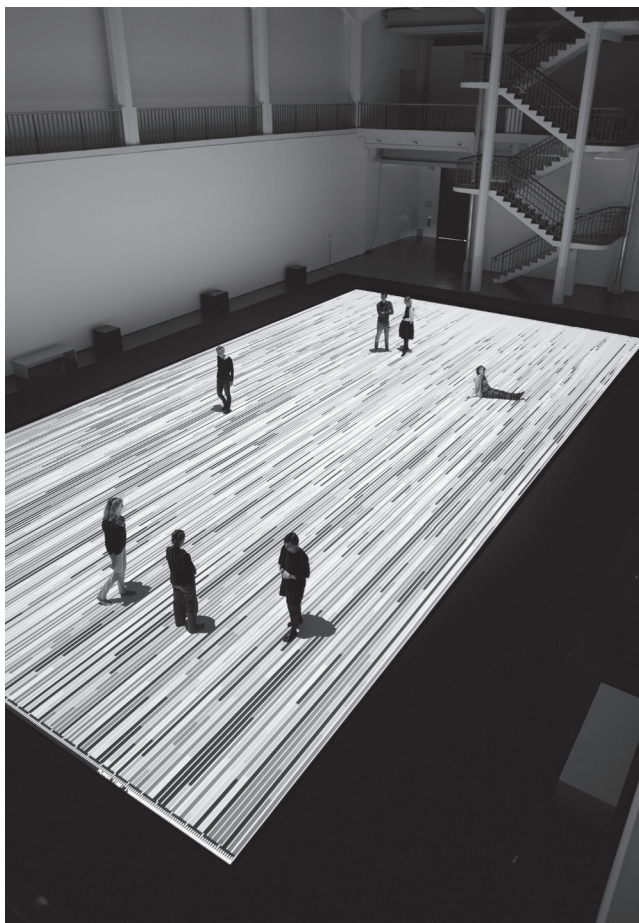
Fot. 31.
Ryoji Ikeda: *the planck universe [micro]*, 2015,
fot. Martin Wagenhan

geopolitycznej teorii mówiącej o tym, że wcześniejsze konflikty ideologiczne obecnie zostały zastąpione konfliktami kulturowymi, oraz do tez Weibla mówiącego, że istotą współczesności jest „przenikanie się kultur” – możemy stwierdzić, iż obecnie mamy do czynienia z taką formą kulturowej asymetrii. Pokazanie dzieła Ikedy jako rodzaju wprowadzenia do wystawy „Infosphere” wydaje się być znamienne. Czyż to nie jego prace mogą stanowić najlepszy przykład czegoś, co Weibel nazwał „Renesansem 2.0”, czyli nową konwergencją sztuki i nauki zmierzającą w stronę „unaukowionej sztuki”?⁴⁴ Weibel w przywoływanym tekście, który opublikowany został w katalogu wystawy, pisze o trzech zwrotach noetycznych, szkicując tło dla strategii artystycznej Ikedy: mówi o zwrocie od języka do narzędzi, od materiałów do danych i od entropii do informacji. Szczególnie dwa ostatnie wydają się być kluczowe dla zrozumienia wagi dokonań japońskiego artysty i znaczenia jego twórczości, stanowiącej wyraz dominującego dziś procesu transformacji rzeczy w dane, co jest świadectwem przemiany świata analogowego w cyfrowy. Dlatego Weibel przekształca modernistyczną formułę stworzoną przez Franka Lloyda Wrighta: maszyna – materiał – człowiek, na formułę definiującą czasy digitalne: media – dane – człowiek.

the planck universe [micro] i *the planck universe [macro]* to nowa seria dzieł Ryoji Ikedy, które wraz z *supersymmetry [experiment]* i *supersymmetry [experience]*, będących instalacyjną wersją performansu *superposition* (2012), stworzyły gigantyczną, pomyślaną jako całość wystawę w atrium 1 i atrium 2 w ZKM, stanowiącą przykład dzieła site-specific wykorzystującego olbrzymią przestrzeń sal wystawowych. Wszystkie części tego projektu zostały ze sobą zsynchronizowane, w wyniku czego widz znajduje się w immersyjnym środowisku, które nazwano „audiowizualną symfonią”⁴⁵. Choć jest ona efektem pobytu artysty w CERN-ie, to nie chodzi wyłącznie o rodzaj wizualizacji i sonifikacji danych naukowych przerabianych i opracowywanych przez badaczy związanych z tym ośrodkiem badawczo-naukowym, w którym znajduje się między innymi Wielki Zderzacz Hadronów (Large Hadron

44 P. WEIBEL: *The Physics of Art*. W: *GLOBALE: Ryoji Ikeda: micro|macro*. Eds. U. HAVEMANN, J. LUTZ, L. SEMMERLING, S. SCHWINGELER. Karlsruhe, ZKM, 2015, s. 16.

45 L. SEMMERLING, S. SCHWINGELER: *supersymmetry. the planck universe*. W: *GLOBALE: Ryoji Ikeda...*, s. 7.



Fot. 32.
Ryoji Ikeda:
the planck universe
[micro], 2015,
fot. Martin Wagenhan

Collider – LHC). Ta największa maszyna świata, „piękna bestia”, musi pobudzać wyobraźnię nie tylko naukowców, ale i artystów⁴⁶, natomiast liczba informacji przetwarzanych w tym miejscu jednego dnia (około jednego petabajta danych, by je zapisać, należałoby wykorzystać 210 tysięcy nośników DVD) uzmysłwić może, jak niewyobrażalna liczba danych obecnie całkowicie przekracza możliwości percepcyjne człowieka, począwszy od mikroskali, na makroskali skończywszy.

46 Pisałem o tym przy okazji projektu Izabelli Gustowskiej *Struny czasu. Hybrydy czasoprzestrzeni*. P. ZAWOJSKI: *Fragment niedokończonej opowieści o „Hybrydach czasoprzestrzeni”*. W: I. GUSTOWSKA: *66 Persons Search for Iza G.* Poznań, Fundacja 9/11 Art Space, 2012, s. 271–281.

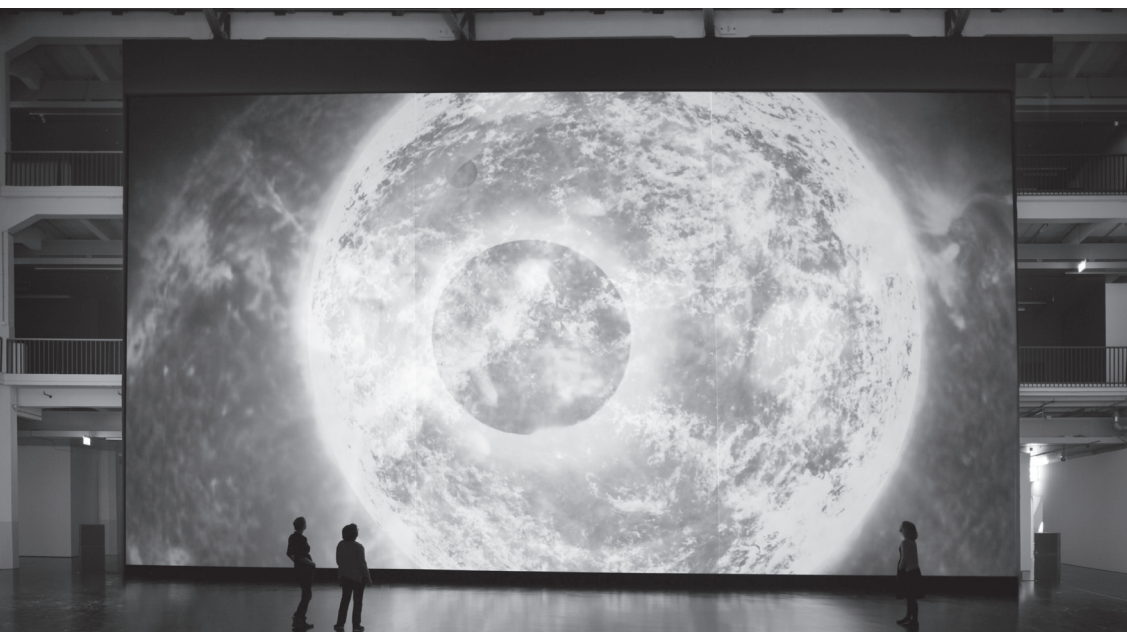
Do tego właśnie odwołuje się Ikeda w *the planck universe*: w [mi-cro] trzy projektory wyznaczają prostokątny obszar na podłodze, na którym prezentowane są obrazy, w których znajdują się widzowie-immersanci. Ta część odwołuje się do skali Plancka, czyli odległości wynoszących 10^{-35} m, co odnosi się do najmniejszych cząstek funkcyjujących na poziomie kwantowym. Projekcja niejako transformuje tę niewidoczną rzeczywistość do skali człowieka zanurzającego się w wizualizowanych danych, odczuwając je fizycznie, stając się ich częścią, jednocześnie uzmysławiając sobie ograniczenia własnej percepcji. W [macro] olbrzymia projekcja ekranowa tym razem odwołuje się do niewyobrażalnych wielkości kosmologicznych 1026 m obiektów, które istnieją poza obserwowalnym uniwersum.

Pomiędzy tymi dwoma projekcjami znajdują się dwie części *super-symmetry*. Podaję skrócony opis [experience], jaki znaleźć można na stronie Yamaguchi Center for Arts and Media, gdzie miała miejsce premiera tych dzieł w roku 2014:

W ciemnej przestrzeni wystawienniczej usytuowane jest horyzontalnie 20 ekranów wideo oraz 20 monitorów komputerowych po prawej stronie i taka sama ilość po lewej stronie. Podczas gdy na ekranach wideo wyświetlane są obrazy, na monitorach komputerowych znajdujących się przed nimi analizowane i opisywane są ich zmiany. Każda z wizualnych scen jest precyzyjnie skonstruowana i analizowana pod kątem danych, wszystkie zaś są zsynchronizowane z kontrolowanym niezależnie i odtwarzanym dźwiękiem. Dzieło demontuje świadomość widzów będących w konkretnej pozycji i próbujących uchwycić w danej chwili dokonujące się zmiany. Odnosząc się do pojęcia „doświadczenia matematycznego” prezentowana tutaj „muzyka” ma za cel stworzenie połączenia pomiędzy modelami matematycznymi i ekspresją muzyczną. Dźwiękowe i wizualne treści tej instalacji będą często aktualizowane w przyszłości, aby stale odzwierciedlać nowe zainteresowania naukowe i matematyczne Ikedy.

[experiment] opisywany jest tak:

Jak sugeruje tytuł („eksperyment”) widzowie mogą być świadkami zjawiska fizycznego wcześniej obserwowanego i rejestrowanego na poziomie danych. Zainstalowane trzy light boxy emitują białe światło. Na ich powierzchni znajdują się małe granulki, które zmieniają swoje położenie w zależności od minimalnie zmieniającego się nachylenia. Podświetlone przez emitujące ciągle białe światło light boxów granulki zachowują



się w skomplikowany sposób, tworząc grupy lub poruszając się samotnie i wpływając na siebie. Czerwony laser skanuje powierzchnię light boxów po to, by zamienić układy granulek w dane, które zamieniane są na dźwięki i obrazy pokazywane na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym monitorującym light boxy⁴⁷.

Fot. 33.

Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015,
fot. Martin Wagenhan

Wydaje się, że adekwatnym ujęciem tego typu hybrydycznych pól tworzenia, jak również odbioru złożonych i wielowarstwowych w swej strukturze dzieł, jest formuła, która została wykorzystana przy okazji prezentacji współczesnych artystów japońskich, jaka miała miejsce w Muzeum Sztuki Współczesnej (MOCAR) w Krakowie (pokazana też w Museum Haus Konstruktiv w Zurychu i Kunstmuseum Moritzburg w Halle w roku 2015). Kuratorka tej wystawy Kenjiro Hosaka posłużyła się bardzo trafnym, choć brzmiącym jak oksymoron albo sprzeczność, określeniem „logiczna emocja”. Zaprezentowano zatem „prace oparte na czystej logice i przejrzystych pojęciach – stworzonych w celu wywołania w widzu emocji”. W sztuce japońskiej

47 <http://special.ycam.jp/supersymmetry/en/work/index.html> [data dostępu: 4.02.2016].

logika i emocje wcale nie są sprzeczne. W istocie taki punkt widzenia ma w Japonii dość długą historię. Weźmy choćby przedmowę do *Kokin-wakashū* (zbiór japońskiej poezji dawnej i współczesnej), opracowanego na początku X wieku. Czytamy tu, że serce człowieka jest nasieniem, z którego wyrasta wiele słów i wierszy. Parafrazując tę myśl w kontekście wystawy, powiedzielibyśmy, że logiczne potraktowanie emocji wpływających z serca rodzi słowa i wiersze⁴⁸.

Na wystawie tej zaprezentowana została także praca Ryoji Ikedy z długotrwałego cyklu *datamatics – data.scan* (2009). Na niewielkim, 24-calowym wyświetlaczu pojawiają się zapętłone sekwencje liczb, z których każdy element przypisany jest do konkretnego piksela. Obrazy (a właściwie zbiory danych zobrazowane na powierzchni wyświetlacza) zmieniają się bardzo szybko, stanowiąc wyzwanie dla naszej percepcji – fenomen nieskończoności po raz kolejny prezentowany jest tutaj w formie skończonego dzieła generowanego przez program komputerowy. Napięcie pomiędzy materiałem akustycznym i wizualnym, a właściwie stworzenie strukturalnie jednorodnego dzieła, pokazuje, jak te dwie sfery integrują się na poziomie genetycznym. Cyfrowa ontologia pozwala na tego typu przekształcenia w istocie będące strategiami hybrydującymi różne źródłowo materiały (akustyczny i wizualny). Tak jak w stosunkowo wczesnej pracy komputerowej Yasunao Tone, weterana *nois'u*, aktywnego uczestnika ruchu Fluxus w latach 60. Jego *Musica Iconologos* (1993) to bardzo ciekawa próba dosłownego przełożenia obrazu na dźwięk/muzykę. Tone zdigitalizował dwa obrazy będące zapisem chińskich znaków (*Jiao Liao Fruits* i *Solar Eclipse in October*), dokonując ich precyzyjnej translacji na piksele, które następnie zostały przełożone na kod akustyczny. Powstały dwie kompozycje muzyczne, które nie są formą zobrazowania chińskich znaków w materiale wizualnym, ale rodzajem interpretacji materiału wizualnego w postaci dźwiękowej, przykładem sonifikacji danych pierwotnie zapisanych w postaci wizualnej poprzez ich „ukazanie” w formie dźwiękowej. Źródłem utworu muzycznego stał się zatem pikselowy histogram obrazu, który był bazą

48 K. HOSAKA: *What Is Logical Emotion? W: Logical Emotion. Contemporary Art from Japan.* Eds. S. SCHASCHL, K. HOSAKA. Zürich, Museum Haus Konstruktiv, 2015, s. 24.

danych dla struktury dźwiękowej. Jak napisał w Liner Notes towarzyszących płycie *Musica Iconologos* Robert Ashley: „W mitycznej przyszłości (albo dziś) ktoś może przełożyć dźwięki zawarte na tej płycie z powrotem na obraz”⁴⁹. Tego typu praktyka przekładalności, niemająca nic wspólnego z różnymi formami obrazowania muzyki, a dokonująca się na poziomie czystych danych cyfrowych wzajemnie konwertowanych z jednej formy w inną, jest także domeną twórczości Ryoji Ikedy, który choć sam nie zajmuje się programowaniem, to wykorzystuje w swojej twórczości algorytmiczne procedury w celu logicznego konstruowania efektów sonowizualnych. Te zaś mają za zadanie radykalne oddziaływanie na widza zanurzonego w strumieniu wizualizowanych i sonifikowanych, niewidocznych danych tworzących technokulturową infosferę.

Sednem działań Ikedy są zatem owe „logiczne emocje” – matematyka, fizyka, biologia, astronomia mogą stać się źródłem inspiracji artystycznych działań. Skrajny minimalizm dźwiękowych form, glitch, połamany i brudny dźwięk może stymulować czyste i głębokie emocje, choć często może odstraszać z pozoru odhumanizowaną estetyką i drażniącym (często dosłownie) dźwiękiem i obrazem poruszającymi nasze ciało na poziomie sensorycznym i somatycznym. Dźwięk w połączeniu z obrazem jako całość sonowizualna wwierca się w nasze ciało, które staje się czułym rezonatorem – pulsuje, drży, czasem odmawia posłuszeństwa, wysyłając sygnały obronne do mózgu, by ten interweniował, narzucając własną, zracjonalizowaną, pozacielesną logikę kontrolowanego odbioru opartego na chłodnej kalkulacji i percepcyjnych hamulcach używanych w sytuacjach przekraczających nasze konwencjonalne przyzwyczajenia odbiorcze. Sam Ikeda podkreśla, że choć używa w swoich pracach na przykład danych z NASA, inspiruje się mechaniką kwantową, która opisuje świat obiektów o mikroskopowych rozmiarach i masach, to przecież jego praca jako artysty, kompozytora konstruującego swoje dzieła, w gruncie rzeczy jest wysoce intuicyjna, to także stanowi wyraz logiki hybrydycznej, funkcjonowania na granicy tego, co racjonalne (nauka), i tego, co często całkowicie irra-

49 R. ASHLEY: *Yasunao Tone. Musica Iconologos*. <http://www.lovely.com/albumnotes/notes3041.html> [data dostępu: 29.01.2016].

cjonalne (sztuka)⁵⁰. Tak artysta wyrażał swoje podejście do tworzenia przy okazji premiery *superposition* (2012) w Centre Pompidu, dzieła inspirowanego matematycznymi formami zapisu mechaniki kwantowej. To pierwszy przypadek, kiedy wykonawcami jego sonowizualnej kompozycji jest dwoje performerów (Stéphane Garin i Amélie Grould), którzy operują w czasie rzeczywistym złożonymi strukturami dźwiękowymi, wizualnymi, muzycznymi prezentowanymi na dużym ekranie i 20 monitorach równocześnie.

Logika emocji to logika wynikająca ze świadomego tworzenia dzieł operujących materiałem niewidocznych danych, które są naszym naturalnym środowiskiem – one nas otaczają zewsząd, są jak powietrze, którym oddychamy. Nie myślimy o nim, nie dostrzegamy go, pozornie nie czujemy, choć przecież wiemy, że bez niego nie możemy istnieć. Dziś „oddychamy” danymi ze wszystkimi tego konsekwencjami; tak jak konkretne środowisko (na przykład „krakowski smog” jako efekt szczególnych warunków atmosferycznych wynikających z położenia geograficznego miasta oraz, przede wszystkim, działalności człowieka) wpływa na nasze myślenie, płuca, „przerabiając” (nie)widoczne zanieczyszczenia, generują określony typ myślenia, tak dane tworzące infosferę determinują nasze zachowania, myślenie, nasze bycie w świecie cyfrowym – niewidocznym, choć mającym decydujące znaczenie dla kształtu naszego technohabitatu. Twórczość Ryoji Ikedy unaocznia nam, jak niewidoczne „cząstki informacji” wyciągnięte ze sfery niedostępnej na co dzień dla naszego wzroku i słuchu – kształtują rzeczywistość antropocenu. Czasów nowej formacji geologicznej, ale i kulturowej, w której działalność człowieka, także w obszarze medialnej ekologii wytwarzania i zarządzania ukrytymi danymi, stała się jednym z najważniejszych problemów naszej epoki.

50 P. WEIBEL: *Artist Interview: Ryoji Ikeda, Creator of „superposition”*. <http://umslobby.org/index.php/2014/10/artist-interview-ryoji-ikeda-creator-of-superposition-16077> [data dostępu: 29.01.2016].

Rozdział 9

Sztuka hybrydyczna Znak(i) czasu przełomu technokulturowego

Nowa kategoria cybersztuki

W roku 2014, po siedmiu edycjach przyznawania Golden Nica w kategorii Hybrid Art na festiwalu Ars Electronica w Linzu, organizatorzy konkursu nie przyznawali nagród w tej dziedzinie. Nie wynikało to z braku propozycji artystycznych, co raczej z generalnych zmian w organizacji festiwalu, a precyzyjnie rzecz ujmując – jego istotnej części, jaką stanowi Prix Ars Electronica. Zwiększająca się z roku na rok liczba zgłoszeń (w roku 2013 po raz pierwszy przekroczyła ona 4000) skłoniła organizatorów do zrewidowania zasad organizowania konkursu. Postanowiono, że kategorie Hybrid Art i Interactive Art oraz Digital Music & Sound Art i Digital Communities będą się odbywać naprzemiennie co dwa lata, natomiast kategorie Computer Animation/Film/F/X, u19 CREATE YOUR WORLD oraz [the next Idea] voestalpine Art and Technology Grant nadal będą odbywać się corocznie. W tym roku ustanowiono też nową kategorię – Visionary Pioneers of Media Art – mającą być rodzajem szczególnego wyróżnienia dla artystów, czy szerzej osobistości świata mediów, których pionierskie osiągnięcia stanowiły podwaliny dla sztuki mediów. W tym przypadku nominacje mogą zgłaszać wszyscy zdobywcy Golden Nica od roku 1987. Dodajmy tylko, że pierwszym laureatem został Roy Ascott, zaś w czołówce artystów nominowanych, na których oddano głosy, zna-

leżli się m.in. Krzysztof Wodiczko, Alvin Lucier, Jim Campbell, Lynn Hershman Leeson, Bill Viola, Stelarc, Peter Weibel, Kit Galloway i Sherrie Rabinowitz, Éliane Radigue i Zbigniew Rybczyński. W roku 2015 nagrodę tę otrzymał Jeffrey Shaw, zaś w roku 2016 powędrowała ona do Jasi Reichardt.

Ten moment wydaje się być dobrą okolicznością, aby dokonać bilansu dotychczasowych edycji oraz próby zrekonstruowania założeń teoretycznych, którymi kierowali się organizatorzy, proklamując nową kategorię cybersztuki. Chciałbym prześledzić przede wszystkim kształtującą się refleksję dotyczącą cech wyróżniających sztukę hybrydyczną spośród zjawisk współczesnej sztuki (nowych) mediów. Zastanowić się nad tym, czy prace zaliczane do tej kategorii łączy coś więcej niż tylko arbitralny gest jurorów, a jeszcze wcześniej artystów zgłaszających je do konkursu, czy da się wyznaczyć i sformułować ogólne i bardziej szczegółowe ramy pozwalające definiować to zjawisko. W odróżnieniu bowiem od takich fenomenów sztuki nowych mediów, jak: sztuka interaktywna, net art, sztuka generatywna, bio art, sound art, sztuka telematyczna, sztuka wirtualna, sztuka robotyczna, animacja komputerowa, które często także mają trudne do ustalenia granice i cechy właściwe tylko im – sztuka hybrydyczna te komplikacje pogłębia. O ile w przypadku niektórych z wymienionych wcześniej dyscyplin łatwiej o precyzję i czytelność, bowiem korzystają one z sobie tylko właściwego medium (dźwięk w sound art czy ruchomy obraz cyfrowy w animacji komputerowej), o tyle w większości również tych przypadków można by mówić o większym czy mniejszym poziomie „nieczystości” (materiałowej, medialnej, estetycznej), która jest charakterystyczna dla sztuki hybrydycznej.

Nim zatem przejdę do bardziej szczegółowego przedstawienia wybranych przykładów reprezentujących tę nową dyscyplinę sztuki mediów, chciałbym zastanowić się nad możliwościami jej zdefiniowania oraz usytuowania w kontekście innych dyscyplin artystycznych funkcjonujących w ramach rozmaitych strategii artystycznych, będących manifestacją współczesnej cyberkultury. Potrzebę wyodrębnienia tej nowej kategorii można uzasadniać przynajmniej na dwa sposoby. Po pierwsze, należałoby zwrócić uwagę na generalne tendencje występujące w kulturze współczesnej, które można by określić mianem zwrotu w stronę gatunków „nieczystych”, co jest pochodną takich strategii

kulturowej wytwórczości, jak: multimedializm, intermedializm, hipermedializm, transmedializm, ale też: remiks, reenactment, Mixed i Augmented Reality, konwergentność. Po drugie – odnosi się to do procedur kwalifikowania dzieł sztuki nowych mediów do konkretnych kategorii w ramach Prix Ars Electronica – w ostatnich latach coraz częściej pojawiały się takie prace i realizacje, których nie dawało się zaliczyć do żadnej z proponowanych przez organizatorów festiwalu w Linzu kategorii. Nie mam zamiaru absolutyzować wyborów organizatorów ani zapraszanych przez nich jurorów (co roku piątka specjalistów tworzy gremia oceniające i kwalifikujące zgłoszone prace), choć zapewne można potraktować ich decyzje jako rodzaj praktycznych prób zakreszłania granic pola sztuki hybrydycznej. Przywołuję niektóre z nazwisk jurorów, uznanych praktyków i teoretyków nowych mediów (najczęściej są to jednak artyści, którzy zajmują się też refleksją teoretyczną): Jens Hauser (jedeny stały członek jury), Scott deLahunta, Golan Levin, Michael Naimark, Sonia Cillari, Casey Reas, Dietmar Offenhuber, Eduardo Kac, Oron Catts.

Decyzja o ustanowieniu tej nowej kategorii była formą zaproponowania opisowego ujęcia pewnej liczby dzieł powstających od wielu lat, bowiem w odróżnieniu od rozmaitych form sztuki nowych mediów, których narodziny można wiązać z pojawieniem się nowych narzędzi czy mediów artystycznej kreacji, takich jak video art (jeśli uznamy, że to sztuka nowomediałna), net art czy fotografia cyfrowa – dzieła hybrydyczne korzystają z najrozmaitszych form medialnych, a istotą jest ich krzyżowanie wywiedzione z biologicznych procedur i zjawisk, w duchu naukowego i technologicznego eksperymentatorstwa. Jest to zatem *sui generis* zjawisko reprezentatywne dla cybersztuki będącej ekspresją cyberkultury, która jest efektem syntopii sztuki, nauki i technologii. Dodajmy, że można byłoby przywołać kilka innych określeń, które w przeszłości proponowano, by określić wspólnym mianem te działania artystów, które wynikają ze ścisłej kolaboracji z naukowcami (oraz wykorzystujących nowe technologie i media), jak chociażby „sztuka technonaukowa”¹, ale z różnych powodów nie przyjęło się

1 Termin zaproponowany przez Franka Poppera w roku 1987. Na ten temat zob. P. ZAWOJSKI: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012, s. 228–230.

ono szerzej. Co ciekawe, w monumentalnej pracy Stephena Wilsona poświęconej „sztuce informatycznej”² (liczącej blisko tysiąc stron publikacji) określenia hybryda, hybrydyzacja czy hybrydyczność pojawiają się incydentalnie. Na przykład w odniesieniu do sztuki kinetycznej, robotycznej, bioniki oraz w odniesieniu do kilku konkretnych prac (George’a Gesserta, Edwarda Steichena, Huberta Duprata, Louisa-Philippe’a Demersa, Billa Vorna czy Eduardo Kaca; Jarona Laniera traktuje Wilson jako „egzemplifikację hybrydy artysty i naukowca”), ale generalnie nie jest to dla niego pojęcie szczególnie istotne w prezentacji zjawisk powstających na przecięciu sztuki, nauki i technologii.

Przywołajmy więc rodzaj „obwieszczenia” dotyczącego proklamacji nowej kategorii sztuki opublikowanego na stronie internetowej organizatorów konkursu w Linzu, bowiem była to pierwsza próba zakreslenia ram instytucjonalnych dla artystów zgłaszających swoje projekty, ale też rodzaj manifestu uwzględniającego doświadczenia zarówno w zakresie wyboru zgłaszanych prac, jak i próby ich konceptualizacji oraz oceny pod kątem pewnej jednorodności (w różnorodności), wynikającej ze szczególnej natury, którą można by sprowadzić do formuły „dzieł/projektów/realizacji hybrydycznych”. Organizatorzy w ten sposób sformułowali istotę działań w zakresie sztuki hybrydycznej:

Kategoria sztuki hybrydycznej skierowana jest w szczególności do twórców współczesnych projektów hybrydycznych i transdyscyplinarnych w obszarze sztuki mediów. Główny nacisk położony być powinien na proces łączenia różnych mediów i rodzajów kreacji w nowe formy ekspresji artystycznej, a także na przekraczanie granic pomiędzy sztuką i praktyką badawczą, sztuką i społeczno-politycznym aktywizmem oraz sztuką i kulturą popularną. Jurorzy będą bardzo uważnie przyglądać się temu, jak w znaczący sposób zgłaszane dzieła przekraczają poszczególne, dotychczas funkcjonujące, kategorie w ramach Prix Ars Electronica³.

To rzecz jasna bardzo ogólny zarys pomysłu na wydzielenie nowej kategorii sztuki nowych mediów, adresowany przede wszystkim do artystów zgłaszających swoje prace na konkurs PAE, ale jednocześnie

2 Zob. S. WILSON: *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2002.

3 www.aec.at/prix/en/kategorien/hybrid-art [data dostępu: 25.06.2015].

pewna wskazówka dotycząca tego, czy i jak można by wyodrębnić pojęcie sztuki hybrydycznej jako nowego obszaru działań artystów, którzy pracują w szeroko rozumianym polu sztuki nowych mediów. Do określenia tego ogólnego zaproszenia skierowanego do artystów nowych mediów jest przedstawienie konkretnych form działalności twórczej, chociaż ich często problematyczne nazewnictwo skłania do określenia ich mianem bardzo wstępnych propozycji nie tylko terminologicznych, ale i w umiarkowany sposób uwzględniających terminologię wykorzystywaną w dyskursie teoretycznym poświęconym problematyce sztuki nowych mediów.

Szczegółowa lista sformułowana przez organizatorów konkursu zawiera następujące formy dzieł:

- autonomiczne instalacje i obiekty,
- autonomiczne rzeźby,
- performansy i projekty sceniczne,
- medialna architektura,
- interwencje medialne w przestrzeni publicznej,
- dzieła mechatroniczne, kinetyczne, robotyczne,
- prace lokacyjne i wykorzystujące geoprzestrzenny storytelling,
- środowiska wykorzystywane przez wielu użytkowników,
- transformacje narzędzi software'owych,
- Artificial Life,
- sztuka transgeniczna,
- software art i sztuka generatywna⁴.

Jeśli chcielibyśmy te bardzo ogólne wytyczne zastosować do wielości działań współczesnych artystów mediów pracujących na styku sztuki, nauki i technologii, to paradoksalnie możemy przepisać tytuły kolejnych rozdziałów książki Wilsona, który dokonuje ogólnego podziału twórczości artystów w kontekście najnowszych badań naukowych oraz pojawiających się coraz to nowszych technologii. Encyklopedyczny wymiar jego klasyfikacji, z jednej strony, pozwala na szeroką typologizację sztuki mediów, z drugiej zaś, o czym już wspominałem, arbitralnie dystansuje się on od kwestii hybrydyczności, która w moim rozumieniu jest niedocenianym przez autora zja-

4 Tłumaczenie wielu pojęć i kategorii może wydawać się problematyczne, niektóre z nich traktuję jako terminy robocze domagające się dalszej konkretyzacji.

wiskiem określającym specyfikę nie tylko sztuki nowych mediów, ale i technokultury. Kolejne części jego pracy ogniskują się wokół biologii (mikrobiologii, zwierząt i roślin, ekologii, medycyny oraz ciała), fizyki (systemów nieliniarnych, nanotechnologii, geologii, astronomii, nauki o przestrzeni, GPS, kosmologii), algorytmów (matematyki, fraktali, sztuki genetycznej, sztucznego życia), kinetyki, robotyki i instalacji dźwiękowych, telekomunikacji, systemów cyfrowej informacji oraz narzędzi komputerowych.

Większość z tych zagadnień w mniejszym bądź większym stopniu dotyka kwestii hybryd, hybrydyzacji i hybrydyczności, co prowadzić może do konstatacji, iż rozmaite aspekty funkcjonowania cybersztuki w technokulturze z natury rzeczy są wpisane w pola odniesień naznaczone przez wielowymiarowe i niejednoznaczne gatunkowo oraz rodzajowo fenomeny kulturowe, które wyrastają na gruncie hybrydycznej rzeczywistości. Działania artystów nowych mediów w istocie są szczególnym przypadkiem szerszych procesów fundujących cyberkulturę jako zjawisko *par excellence* hybrydyczne.

Różnorodność działań, praktyk, strategii i taktów w ramach sztuki nowych mediów w kontekście rozpatrywanego tu zjawiska hybrydyczności prowadzi do konstatacji, że typologizacja sztuki hybrydycznej może być rozpisana na wiele obszarów współczesnych działań wykorzystujących nie tylko różne media, ale także poszukiwania badawcze i naukowe oraz rozmaite aktywności w zakresie projektowania i wykorzystywania nowych technologii, w tym szczególnie technologii informatycznych. Jeszcze raz zatem podkreślimy, że sztuka hybrydyczna, jeśli nawet nie jest pojęciem precyzyjnie desygnującym zbiór konkretnych, ściśle określonych fenomenów sztuki nowych mediów, wydaje się być mimo wszystko terminem pomocnym do wydzielania w obszarze sztuki nowych mediów takich działań, prac, realizacji i artefaktów, które odróżnić można od pozostałych klas zjawisk sztuki nowomiedialnej. Dodajmy przy tym – spojrzenie na konkretne dokonania i artystów nagradzanych na przestrzeni ostatnich siedmiu edycji funkcjonowania tej kategorii w ramach Prix Ars Electronica dowodzi, że to właśnie w tym obszarze pojawiają się dzieła znaczące i ważne z punktu widzenia dynamiki rozwoju najnowszej sztuki nowomiedialnej.

Z perspektywy siedmiu lat i dziesiątek prac – które znalazły uznanie w oczach jurorów, bowiem każdego roku obok Golden Nica przyznawane są dwa główne wyróżnienia, a kilkanaście prac ma także szansę na prezentację w trakcie festiwalu, daje to liczbę ponad stu realizacji – można stwierdzić, iż sztuka hybrydyczna to w jakiejś mierze kategoria gromadząca wszystko to, czego nie da się zaklasyfikować do „tradycyjnych” działań artystów nowych mediów, takich jak praktyki interaktywne, animacja/film/efekty specjalne, muzyka digitalna/sound art czy projekty internetowe. Jest to zestaw prac różniących się właściwie wszystkim, całkowicie heterogenicznych i niepowtarzalnych, jednocześnie w pewnym sensie do siebie podobnych. Owo podobieństwo bierze się właśnie z ich wyjątkowości oraz z tendencji do stwarzania niejako świata sztuki od podstaw, poszukiwania zupełnie nowych i nieobecnych dotychczas w sztuce obiektów (nazwijmy efekty materialne pracy artystów w ten umowny sposób) oraz zdarzeń i procesów, które waloryzują estetyczne konteksty postrzegania rozmaitych fenomenów, często dalekich, na pierwszy rzut, od świata znanej dotychczas i rozpoznanej sztuki.

Mnogość różnych inspiracji, zapożyczeń, poszukiwania w obszarach do tej pory nie będących domeną artystów, otwartość na impulsy płynące ze świata nauki i technologii – to zapewne cechy wyróżniające artystów tworzących dzieła hybrydyczne, chociaż trudno byłoby powiedzieć, że ich twórcy intencjonalnie zakładają tworzenie prac, które później określa się tym mianem. To raczej *ex post*, a nie *ex ante*, dzieło klasyfikowane jest jako przykład sztuki hybrydycznej. Nie sposób zatem mówić o jakichkolwiek normatywnych wyznacznikach tego typu twórczości, co najwyżej można wskazywać na bardzo szerokie spektrum odwołań i inspiracji oraz świadomego podejścia integrującego różne media, materiały, strategie twórcze, techniki i technologie oraz procedury twórcze.

Choćby pobieżne prześledzenie i charakterystyka prezentowanych w ostatnich latach prac reprezentujących sztukę hybrydyczną daje możliwość sporządzenia wstępnej typologizacji działań artystów reprezentujących tę dziedzinę działań artystycznych. Przykładowe pola zainteresowań artystów obejmują między innymi:

- genetykę, bioinżynierię, komórki macierzyste, proteomikę,

- biologiczny wymiar systemów żywych: mikroorganizmy, rośliny, zwierzęta, ekologia,
- biologia człowieka: ciało, bionika, przekształcanie ciała, procesy ciała i umysłu, obrazowanie ciała, problemy medyczne,
- nauki fizyczne: fizyka cząstek, energia atomowa, geologia, fizyka, chemia, astronomia, nauka o przestrzeni, nanotechnologia, nauka o materiałach,
- kinetyka, elektronika, robotyka: komputeryzacja fizyczna, czyli konstruowanie interaktywnych systemów fizycznych wykorzystujących hardware i software, które mogą reagować na świat analogowy, „ubiquitous computing” (inaczej „ubicom”), czyli wszechobecność narzędzi informatycznych występujących oraz dostępnych wszędzie i dla każdego w przestrzeni wyczuwanej na obecność użytkownika (inaczej: przetwarzanie bez granic), mixed reality,
- alternatywne interfejsy: ruch, gest, dotyk, ekspresja twarzy, mowa, wearable computer, dźwięk 3D, Virtual Reality,
- kod: algorytmy, software art, sztuka genetyczna, ALife, sztuczna inteligencja,
- systemy informatyczne: baza danych, surveillance, RFID/kod kreskowy, wizualizacja informacji,
- telekomunikacja: telefon, radio, teleobecność, web art, media lokalne, telefony komórkowe⁵.

Jurorzy pierwszej edycji konkursu w ramach sztuki hybrydycznej w roku 2007 przypomnieli, że zainteresowanie organizatorów festiwalu Ars Electronica hybrydycznością znalazło swój wyraz w edycji z roku 2005, kiedy to hasłem przewodnim postanowiono uczynić zwrot „Hybrid – Living in Paradox”. Dyrektorzy artystyczni festiwalu – Gerfried Stocker i Christine Schöpf – we wprowadzeniu do katalogu festiwalowego napisali, że „hybryda jest sygnaturą naszych czasów”⁶. Jednocześnie zwrócili uwagę, że krytykowane przez wielu teoretyków i uczestników festiwalu rozmycie kategorii sztuki interaktywnej⁷

5 Zob. http://en.wikipedia.org/wiki/Hybrid_arts [data dostępu: 24.06.2015].

6 G. STOCKER, C. SCHÖPF: *Hybrid – Living in Paradox*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005, s. 10.

7 Zob. E. HUHTAMO: *Trouble at the Interface 2.0*. <http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> [data dostępu: 24.06.2015].

zmusiło ich do ponownego przemyślenia owego poszerzania ram rozumienia, czym jest sztuka interaktywna, co spowodowało swego rodzaju powrót do koncepcji działań interaktywnych rozumianych jako praktyk rozgrywających się w czasie rzeczywistym, odnoszących się do bezpośredniej interakcji użytkowników z dziełem oraz rewaloryzacji pojęcia interfejsu. Przypomnijmy, że w roku 2004 jury konkursu zaproponowało „rozszerzoną definicję interaktywności”, która zawierała trzy elementy, czyli stwierdzenia, że mediacja za pomocą komputera nie jest wymagana, traci na znaczeniu kategoria „czasu rzeczywistego” i bezpośrednia interakcja użytkownika dzieła interaktywnego oraz możliwy jest rodzaj pasywnej interakcji⁸.

Prix Ars Electronica 2007

W roku 2007 zgłoszono ponad 450 projektów, które stały się materiałem do krytycznej dyskusji dotyczącej kryteriów kwalifikujących dzieła do konkursu oraz namysłu nad tym, jak sami artyści pojmowali „hybrydyczność” swoich prac. Jurorzy dostrzegli w wielu projektach tendencję, którą nazwali *data translation art*⁹, manifestującą się w wielu pracach będących rodzajem artystycznego przetwarzania danych pochodzących z różnych źródeł w celu tworzenia dzieł niejednorodnych medialnie, ale spójnych koncepcyjnie i konstrukcyjnie.

Jakie zatem tendencje dominowały w tym pierwszym konkursie? Jurorzy zwracali uwagę na znaczącą liczbę dzieł, które odwoływały się do mechatroniki (a także animatroniki), co odnaleźć można w tak różnych projektach jak *Cloaca* (Wim Delvoye) i *Robotic Chair* (Raffaello d’Andrea, Max Dean, Matt Donovan). Ta ostatnia praca została wyróżniona w roku 2006 w kategorii sztuki interaktywnej, ale jest bardzo dobrym przykładem na to, jak jeszcze rok wcześniej próbowano wartościowe i nowatorskie prace ułożyć w obszarze funkcjonujących już

8 Na ten temat pisałem więcej w innym miejscu. Zob. P. ZAWOJSKI: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010, s. 150–190.

9 S. DELAHUNTA, J. HAUSER, G. LEVIN, S. VON KLOT, E. NG: *Hybridity – The Signature of our Age*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2007*. Eds. H. LEOPOLDSEDER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2007, s. 102.



Fot. 34.
Wim Delvoye:
Cloaca. Original,
2000

kategorii, pomimo tego, że ich przynależność „gatunkowa” była zdecydowanie problematyczna.

Inną grupę prac stanowiły realizacje, które apelowały do innych niż dwa podstawowe zmysły wzroku i słuchu, a zatem wchodziły w obszar pozaaudiowizualnych doświadczeń odbiorców, za sprawą uruchamiania zmysłów zapachu czy też dotyku. Owe multisensoryczne stymulanty wielozmysłowych doznań odbiorczych wydają się istotnym kierunkiem poszukiwań artystów korzystających z różnych mediów w celu poszerzania palety doznań odbiorczych. Jednocześnie takie strategie właściwe są działaniom świadomie odwołującym się do przekraczania podziałów w ramach sztuki nowych mediów, co w efekcie wyraża się w dziełach hybrydycznych.

Kolejna, znacząca grupa prac, którą dało się wyodrębnić w proponowanych przez artystów zgłoszeniach, lokowała się w obrębie praktyk performatywnych pojmowanych w najrozmaitszy sposób. Dodajmy, że samo określenie pewnych działań mianem „performansu” jest dzisiaj często wysoce problematyczne, czasem używa się go jako słowa wytrychu bądź też poręcznego, choć niezbyt precyzyjnego, pojęcia klasyfikującego pewne zdarzenia artystyczne, które odwołując się do stra-

tegi performatywnych, z samym performansem w znaczeniu bliskim jego tradycyjnego pojmowania niewiele mają wspólnego¹⁰.

Najważniejszym obszarem działań artystów identyfikowanych z kategorią sztuki hybrydycznej jest jednak ta grupa dzieł, w których dochodzi do przekraczania granic pomiędzy sztuką i nauką w kontekście wykorzystania nowych technologii. Jak piszą jurorzy konkursu:

Jeśli moglibyśmy dokonać pewnej generalizacji dotyczącej nowej kategorii sztuki hybrydycznej, to powiedzielibyśmy o pewnym przesunięciu w zainteresowaniach artystów nowych mediów, którzy wychodzą poza technologie informatyczne usieciowionych komputerów i skupiają swoją uwagę na technologiach korzystających z konkretnych materiałów – biologicznych, chemicznych, mechanicznych i (niewątpliwie już niebawem) nanotechnologicznych¹¹.

Operacyjne działania rozpięte pomiędzy żywymi i nieżywymi systemami oraz koneksje bio-techno-logiczne rozwijane w rozmaitych kontekstach – to kolejny obszar działań artystów świadomie myślących o tworzeniu dzieł hybrydycznych. Puentując swoje uwagi dotyczące definiowania sztuki hybrydycznej, jurorzy pierwszej edycji tego konkursu stwierdzili, że nagrodzone prace „czerpią z dosłownie traktowanego etymologicznie znaczenia terminu »hybryda«, jednocześnie produkują nowe doświadczenia kulturowe oraz ontologiczne rozumowanie poprzez rematerializację, »de-image-ing«, performatywność i hybrydową intermedialność”¹².

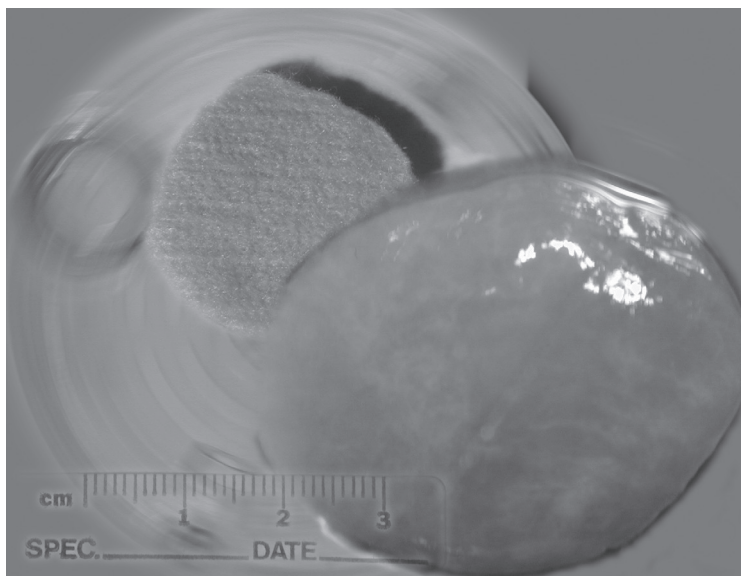
Lista nagrodzonych w roku 2007 prac artystów działających w bardzo różnych obszarach sztuki (nowych) mediów, i nie tylko, może stanowić rodzaj zapowiedzi przyszłych wyborów jurorów, ale i myślenia artystów oraz obserwatorów najnowszej sztuki mediów, czym jest i czym może być w przyszłości sztuka hybrydyczna.

Przypomnijmy zatem niektóre z nagrodzonych i wyróżnionych prac. Ich różnorodność, szerokie spektrum podejmowanych w nich

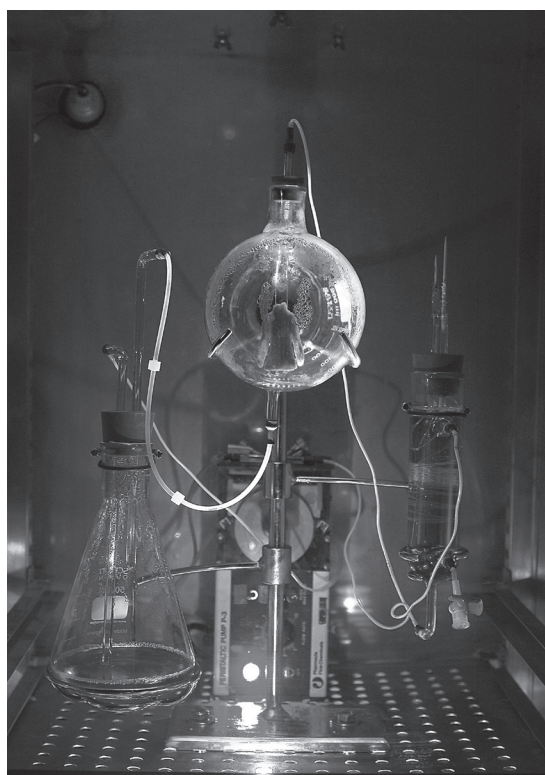
10 Myślę tutaj o takim rozumieniu performansu, w którym określa się go jako sytuację artystyczną, w jakiej ciało performerów jest jednocześnie przedmiotem i podmiotem określonego działania w czasie rzeczywistym przed publicznością.

11 S. DELAHUNTA, J. HAUSER, G. LEVIN, S. VON KLOT, E. NG: *Hybridity – The Signature of Our Age. W: Prix Ars Electronica...*, s. 105.

12 Ibidem.



Fot. 35.
Tissue Culture & Art Project
(Oron Catts, Ionat Zurr):
Semi-Living Steak, 2000



Fot. 36.
Tissue Culture & Art Project
(Oron Catts, Ionat Zurr):
Victimless Leather, 2004

problemów, rozmaite media wykorzystane przez artystów oraz ów rys przekraczania wszelkich barier gatunkowych i rodzajowych w obszarze działań artystycznych, a także multi- i interdyscyplinarność w podejściu do zagadnień sztuki, nauki i technologii – wytyczyły w pewien sposób perspektywę na przyszłość. Niezwykła otwartość oraz programowa transdyscyplinarność artystów już w momencie proklamowania nowej kategorii cybersztuki była dobrym prognostykiem na przyszłe lata. Tak zresztą się też stało, bowiem kolejne edycje konkursu stawały się polem dla twórców działających na styku wielu mediów oraz dyscyplin naukowych, ale również związanych z rozmaitymi poszukiwaniami w zakresie nowych technologii. Golden Nica w roku 2007 przypadła w udziale laboratorium badawczemu i artystycznemu SymbioticA działającemu na University of Western Australia w Perth, powołanemu do życia w roku 2000 przez biologkę Mirandę Grounds, neurologa Stuarta Bunta (dyrektora Naukowego) i Orona Cattsa (dyrektora artystycznego).

Ten ostatni wraz z Ionat Zurr współtworzy Tissue Culture & Art Project (TC&P) funkcjonujący w ramach rezydencji artystyczno-badawczej od roku 1996 w School of Anatomy and Human Biology na uniwersytecie Western Australia. TC&P to jeden z najbardziej rozpoznawalnych przedstawicieli bio artu wstawiony takimi realizacjami jak *Pig Wings* (2000–2001), *Semi-Living Worry Dolls* (2000), *Semi-Living Steak* (2000), *Victimless Leather* (2004), *Extra Ear – 1/4 Scale* (2003) we współpracy ze Stelarkiem, *NoArk* (2007–2008), *Mechanism of Life – After Stephane Leduc* (2013). W roku 2009 „Icon Magazine” (Wielka Brytania) uznał Cattsa za jednego z 20 czołowych projektantów, którzy „tworzą przyszłość i zmieniają sposób, w jaki działamy”. Na stronie TC&P przeczytać można bardzo krótki manifest, który warto przytoczyć:

TC&P został utworzony po to, by badać użycie technologii tkankowych jako medium dla ekspresji artystycznej. Badamy nasze relacje z różnymi przejawami życia poprzez tworzenie i rozwijanie nowej klasy obiektów/bytów określanych mianem pół-żywych. Stanowią one część złożonych organizmów, które utrzymywane są przy życiu na zewnątrz ciała i zmuszane do wzrostu w z góry ustalone kształty. Te sugestywne obiekty są namacalnym przykładem stawiającym pod znakiem zapytania głęboko zakorzenione postrzeganie życia i tożsamości, jaźni oraz pozycji człowieka w kontekście innych istot żywych i środowiska. Jesteśmy zainteresowani



Fot. 37.
Tissue Culture
& Art Project
(Oron Catts, Ionat Zurr):
NoArk, 2007–2008

nowymi dyskursami, nową etyką i epistemologią stanowiącymi kontekst dla częściowego życia oraz podważaniem scenariuszy przyszłości, jakie są nam oferowane¹³.

Zapewne niektórzy z obserwatorów współczesnej cyberkultury mogą twierdzić, że obszar zainteresowań badawczych i artystycznych laboratorium SymbioticA jest ściśle związany z bio artem, zatem wpiśywanie działalności artystów i naukowców z nim związanych w kontekst sztuki hybrydycznej to tylko rodzaj zabiegów czysto klasyfikacyjnych, niewnoszących żadnych istotnych informacji określających charakter ich pracy. Być może jednak warto poszukiwać nowych kategorii w obszarze nowatorskich działań artystów i naukowców, które mogą porządkować ciągle zmieniający się pejzaż sztuki nowych mediów, w tym przypadku należałoby mówić o środowisku biomedii. SymbioticA od początku swojej działalności realizowała prace badawcze, naukowe oraz uprawiała krytyczną refleksję dotyczącą nauki, zwłaszcza zaś biologii. Jako pierwsza placówka badawcza umożliwiała artystom współpracę z naukowcami nie tylko w zakresie sztuki biologicznej czy też szerzej rzecz traktując: „sztuki wilgotnych mediów” („moist media”, by użyć określenia Roya Ascotta), albo „wet biology

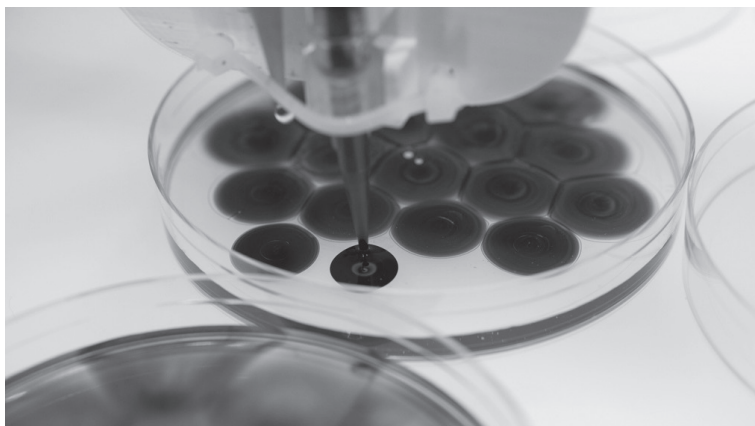
13 Zob. <http://www.tca.uwa.edu.au/atGlance/manifesto.html> [data dostępu: 25.06.2015].

art”, ale też neuronauki, biologii roślin, anatomii, inżynierii tkankowej, fizyki, bioinżynierii, mikologii, antropologii czy biologii molekularnej. Jej twórcy podkreślali, że to, co robią, jest też rodzajem „filozofii w działaniu”, bowiem sfera praktyki badawczej związana jest ściśle z refleksją teoretyczną, na przykład w wymiarze bioetycznym. W ten sposób SymbioticA stała się swego rodzaju punktem odniesienia oraz modelem dla wielu instytucji powstających w późniejszym czasie na świecie, takich jak Ectopia (Experimental Art Laboratory) w Lizbonie czy BioArts Initiative w Rensselaer Polytechnic Institute w Troy (Stany Zjednoczone). Laboratorium stało się też ważnym symbolem dokonujących się przesunięć w ramach sztuki nowych mediów – odchodzenia od strategii plug and play, czyli fascynacji szeroko rozumianymi technologiami komputerowymi traktowanymi jako podstawowy warsztat pracy artystów nowomiedialnych i anektowaniu nowych przestrzeni, form oraz materiałów niekoniecznie związanych z technologiami informatycznymi i cyfrowymi.

Kolejnym dziełem wyróżnionym przez jury i określonym przez nie „arcydziełem sztuki hybrydycznej zarówno na poziomie technicznym, jak i konceptualnym”¹⁴ jest instalacja organiczno-kinetyczna zatytułowana *Cloaca* Wima Delvoye’a. Jest to też w pewnym sensie dzieło „generatywne” (w przewrotnym sensie tego słowa, niezwiązanym z tym, jak obecnie rozumiemy na przykład sztukę generatywną), bowiem generuje ono produkcję odchodów ludzkich. To spektakularna, olbrzymia hybryda maszynowo-ludzka, będąca swoistą kopią ludzkiego układu trawiennego, którego celem jest produkowanie odchodów. By to jednak nastąpiło, musi ona być karmiona dwa razy dziennie – w efekcie *Cloaca* staje się „srającą maszyną”, ale jest jednocześnie wspianą rzeźbą, posthumanistyczną ikoną. Technologicznie skopiowany układ trawienny człowieka (usta – żołądek – jelita – odbył) przybiera tu postać cyborgiczną, maszynową, staje się przy tym laboratorium, w którym symulowane jest życie, ale przecież sama ta konstrukcja do niczego nie służy, tworzy rodzaj zamkniętego, zautomatyzowanego obiegu, tym samym zbliża się w swej „filozofii działania” do współczesnej korporacji, ale też jest rodzajem taśmy produkcyjnej.

14 Ibidem, s. 107.

Fot. 38.
Oron Catts, Ionat Zurr,
Corrie van Sice:
The Mechanism of Life –
After Stéphane Leduc, 2013



Ten uproszczony opis wskazuje tylko na kilka elementów związanych z rozwijaną od połowy lat 90. pracą Wima Delvoye’a, kolejne jej wersje w sposób metaforyczny ukazują też zasady rządzące rynkiem sztuki, na którym belgijski artysta zmuszony jest produkować kolejne „osobiste” i „niepowtarzalne” prace. W tym niezwykłym dziele dostrzec można w całej pełni złożoność i wieloaspektowość sztuki hybrydycznej przejawiającą się od poziomu technicznego po założenia konceptualne. Elementy biologiczne, chemiczne, technologiczne, kinetyczne oraz wizualne, ale też zapachowe, zostały w niej zintegrowane w sposób budzący niezwykle wrażenia i emocje.

Biological Habitat: Breeding Space Technology, Made in Space Zbigniewa Oksiuty musi robić wrażenie swoim rozmachem oraz sposobem podejścia do materii. Jednocześnie sam artysta zwraca uwagę na istotną cechę sztuki hybrydycznej.

Hybryda z definicji oznacza skrzyżowanie różnych gatunków zwierząt albo roślin, ale również w kulturze mówi się o hybrydalności zjawisk w sensie przemieszania i interdyscyplinarnych powiązań. Moje badania bez przekraczania tych granic byłyby niemożliwe: ja nie jestem naukowcem, ale pracuję z naukowcami, studiowałem architekturę, a wystawiam jako artysta. Myślę, że najważniejsze dla mojej pracy jest to, że właściwie nigdy nie zdecydowałem, kim jestem: jestem pomiędzy. To bardzo trudna, ale dobra pozycja¹⁵.

15 M. BAKKE: *Życie poza statkiem kosmicznym Ziemia. Ze Zbigniewem Oksiutą rozmawia Monika Bakke*. <http://www.oksiuta.de/PDFtexte/Obieg.pdf> [data dostępu: 3.06.2015].

To znaczące wyznaczenie, które można odnieść do całej sztuki hybrydycznej – owo „bycie pomiędzy” jest szczególną cechą prezentowanych tu artystów i dzieł. Nie chodzi przy tym o piękno czy obrazowanie, jak dodaje artysta, ale o poznanie, sztukę jako praktykę epistemologiczną, która dokonuje się na poziomie eksperymentów badawczych dokonywanych w laboratoriach, we współpracy z naukowcami reprezentującymi rozmaite dziedziny wiedzy. W swoich pracach Oksiuta podejmuje problematykę nowych form przyszłego, biologicznego życia w biosferze oraz przestrzeni kosmicznej.

Tworzone przez niego organiczne formy przybierają postać rzeźb, czy może raczej niepowtarzalnych obiektów, tak jak to ma miejsce w przypadku polimerycznych habitatów (*Spatium Gelatum*) będących zastygłą cieczą. Wykorzystując polimery biologiczne takie jak żelatyna czy agar (*Lane Kluski Technology*, czyli technologia ciekłego szalunku, to znaczy tworzenie polimerycznej masy szybującej pod wodą), w środowisku wodnym tworzy amorficzne, a zarazem architektoniczne formy. W katalogu sam artysta zwraca uwagę na dwa obszary, jakie są dla niego polem eksperymentów: to mikrokosmos (świat molekuł, genów i chromosomów) oraz makrokosmos (przestrzeń oceanów, planet i gwiazd).

Projekt *Made in Biosphere & Made in Space* zakłada użycie DNA jako uniwersalnego kodu kosmicznego i przewiduje zastosowanie szczepów DNA osadzonych w reaktorach biologicznych, które będą się rozwijać autonomicznie i tworzyć nowe formy życia w biosferze oraz w przestrzeni kosmicznej. Technologia ta opiera się na następujących założeniach:

1. Tworzenie form przestrzennych w stanie nieważkości – systemy izopykniczne¹⁶.
2. Użycie polimerów biologicznych jako materiału konstrukcyjnego – zastygła przestrzeń.

16 „Jeżeli do jednej cieczy wlejemy drugą, to (w przypadku, gdy ciecze są w sobie rozpuszczone) zmieszają się i powstanie homogeniczny roztwór. W przypadku, gdy ciecze nie są rozpuszczalne, poddane będą sile przyciągania ziemskiego: ciecz cięższa, o większej gęstości (gęstość – stosunek ciężaru do objętości), upadnie na dno, a lżejsza uniesie się do góry – np. woda i olej albo woda i parafina. W fizyce interesujący jest jednak stan, gdy obie ciecze posiadają taką samą gęstość. Określa się go stanem izopyknicznym (z greckiego: *iso* – równy, taki sam; *pykne*: gęstość) albo pławnością neutralną”. Z. OKSIUTA: *Spatium Gelatum*. „Architektura & Biznes” 2004, nr 1, s. 58–59.

3. Generowanie form w postaci *pneu*¹⁷ – biologicznych obudów.
4. Tworzenie obudów w różnych skalach: od komórek, pigulek, owoców, po domostwa, wszechświat.
5. Hodowle przestrzeni jako bioreaktorów dla genetycznego rozwoju nowego życia w biosferze¹⁸.

Wizjonerskie koncepcje i projekty Zbigniewa Oksiuty mogą budzić zdumienie, ale jednocześnie są doskonałym przykładem na ten rodzaj działań, które przekraczają wszelkie bariery pomiędzy projektami artystycznymi i naukowymi, to bardzo wyraziste realizacje nurtu SciArt (Science + Art)¹⁹ będącego istotnym rodzajem działań hybrydycznych. Idea komory, jako przyszłej architektury biologicznej, jest jednym z najnowszych projektów, który, będąc formą spekulacji poświęconych między innymi systemom autopojetycznym – ponownie zaskakuje swoją śmiałością oraz próbą patrzenia daleko w przyszłość. Wizja robienia globalnego porządku i zbudowania dla pojedynczego „komornika” przestrzeni mieszkalnej, osobistej biosfery musi budzić kontrowersje, ale i zastanawia.

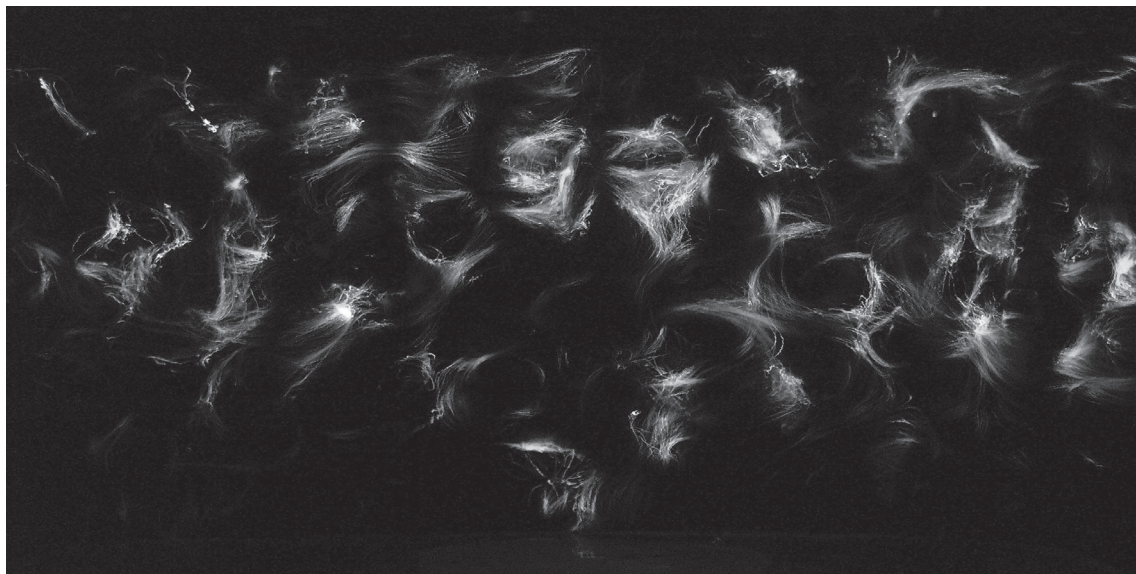
Mój projekt osobistej komory – pisze Oksiuta – prezentuje wizję architektury biologicznej. Komora taka to nowa biosfera, biologiczny reaktor spełniający funkcję domu, trójwymiarowa sferyczna przestrzeń, samowystarczalne domostwo. Wnętrze błony to miejsce do mieszkania i gospodarowania, a jej ściany stanowią substytut gleby, umożliwiający nową formę hodowli²⁰.

17 *Pneu* to, jak wyjaśnia Oksiuta, „struktura pneumatyczna” powstała w wyniku zastosowania technologii „lane kluski”, wykorzystującej polimery biologiczne pochodzenia roślinnego (agar) bądź też zwierzęcego (żelatyna) jako materiały budowlane, tworzące formy architektoniczne świadomie nawiązujące do idei utopijnych, ale też bardzo konkretnych badań biologicznych skupionych wokół rozpatrywania zagadnień wzrostu organizmów żywych, „przy czym szczególny nacisk położony jest na studia żywej komórki jako habitatu idealnego”. Z. OKSIUTA: *Spatium Gelatum...*, s. 60.

18 Z. OKSIUTA: *Biological Habitat: Breeding Space Technology, Made in Space*. W: *Prix Ars Electronica...*, s. 123.

19 Ten nurt w sztuce hybrydycznej doczekał się już swojego magazynu („SciArt in America”) publikującego teksty poświęcone tylko temu zagadnieniu. Zob. <http://www.sciartinamerica.com/magazine.html> [data dostępu: 3.12.2014].

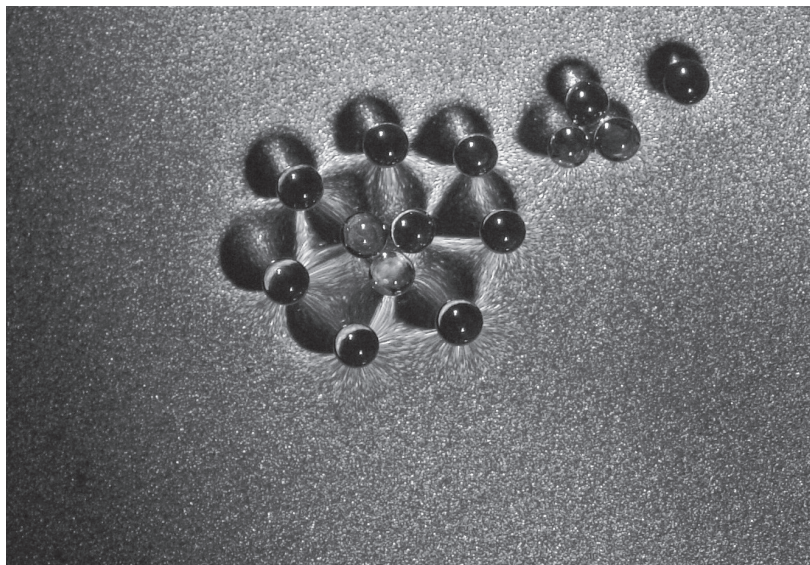
20 Z. OKSIUTA: *Ja, komornik*. W: *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.



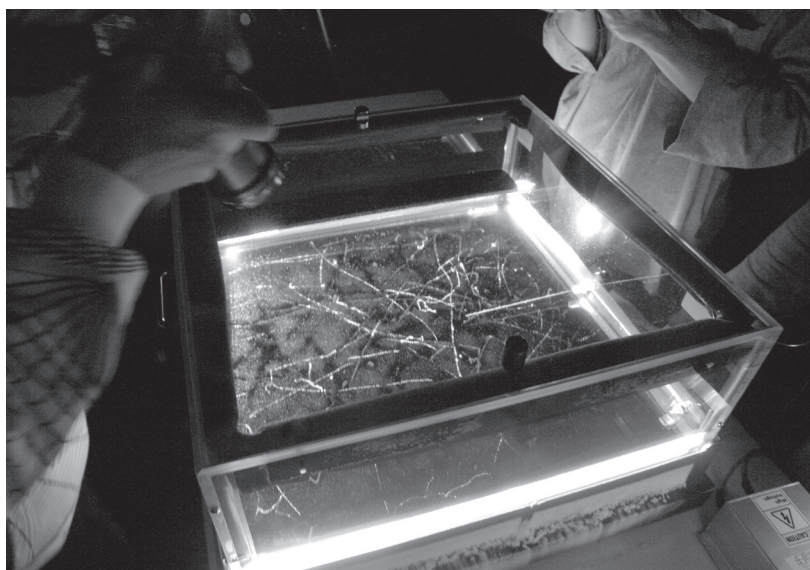
Fot. 39.
Evelina Domnitch,
Dmitry Gelfand:
Camera Lucida, 2003



Fot. 40.
Evelina Domnitch,
Dmitry Gelfand:
Sonolevitation, 2007



Fot. 41.
Evelina Domnitch,
Dmitry Gelfand:
Mucilaginous Omniverse,
2009



Fot. 42.
Evelina Domnitch,
Dmitry Gelfand:
Memory Vapor, 2011

Kolejna realizacja dostrzeżona w roku 2007 przez jurorów to *Camera Lucida: Sonochemical Observatory* Evelyn Domnitch i Dmitrija Gelfanda, o której pisałem szczegółowo w innym miejscu²¹. Realizowany przez kilka lat projekt tworzony był we współpracy z laboratoriami naukowymi w Niemczech, Japonii, Rosji i Belgii, zaś jego podstawowym celem było wykorzystanie zjawiska sonoluminescencji (zimnego świecenia), czyli procesu fizycznego polegającego na emisji fal świetlnych w momencie implozji bąbelków gazu zawieszonego w cieczy pod wpływem ciśnienia akustycznego (zjawisko to określa się mianem kawitacji akustycznej). Ta forma obrazowania dźwięku polega nie na jego wizualizacji, tworzeniu wizualnej transpozycji dźwięku, ale na możliwości zobaczenia samego dźwięku w czystej postaci. Błyski światła powstające na wskutek generowania procesów dźwiękowych (dokładniej rzecz biorąc ultradźwięków) mogą być obserwowane przez widzów w szczególnych warunkach w „jasnej komorze”. Potrzebna jest do tego adaptacja widzów przez dłuższy czas oczekujących w całkowitej ciemności na rozpoczęcie tego tajemniczego performansu, w którym zobaczyć można w sposób namacalny dźwięk. Jego obraz, czy też uwidocznienie, jest zależny od materiału dźwiękowego „wprowadzanego” do komory, zatem przybiera bardzo różne formy, subtelnie różniące się od siebie, co można dostrzec w zapisach zaprezentowanych na opublikowanym w roku 2007 DVD²².

Praca ta to dobitny przykład strategii intermedialnych i transmedialnych, które są kolejną cechą sztuki hybrydycznej. Przekraczanie nie tylko barier do niedawna oddzielających pracę artystów i naukowców, ale i zupełnie nowy stosunek do mediów sztuki, albo inaczej mówiąc poszukiwanie całkowicie nowych mediów, które bazują na materiałach (bądź immateriałach) chemicznych czy fizycznych, to właśnie domena sztuki hybrydycznej, której reprezentantami *par excellence* są Domnitch i Gelfand. Dodajmy tylko, że w kolejnych latach nowe projekty (w ich przypadku to określenie ma głęboki sens, bowiem każdy z eksperymentów na dobrą sprawę jest przykładem rozwijającego się dzieła, stale udoskonalanego czy też rekonponowanego) znajdowały

21 Zob. P. ZAWOJSKI: *Obrazy sonoluminescencyjne. „Camera Lucida” Evelyn Domnitch i Dmitrija Gelfanda*. W: IDEM: *Sztuka obrazu...*, s. 222–251.

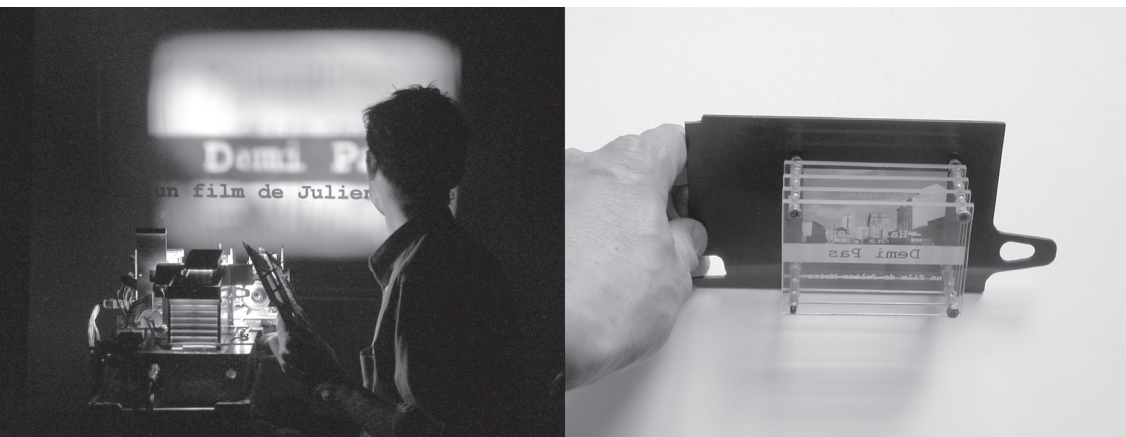
22 Zob. E. DOMNITCH, D. GELFAND, Various Artist: *Camera Lucida*. DVD. Line_30.2007.

uznanie w oczach jurorów Ars Electronica. W roku 2009 prezentowali *Sonolevitation*, a w roku 2011 *Mucilaginous Omniverse*, kolejne prace z obszaru sztuki technonaukowej, która stała się znakiem rozpoznawczym tego duetu artystów bardzo świadomie pracujących na styku sztuki i (techno)nauki.

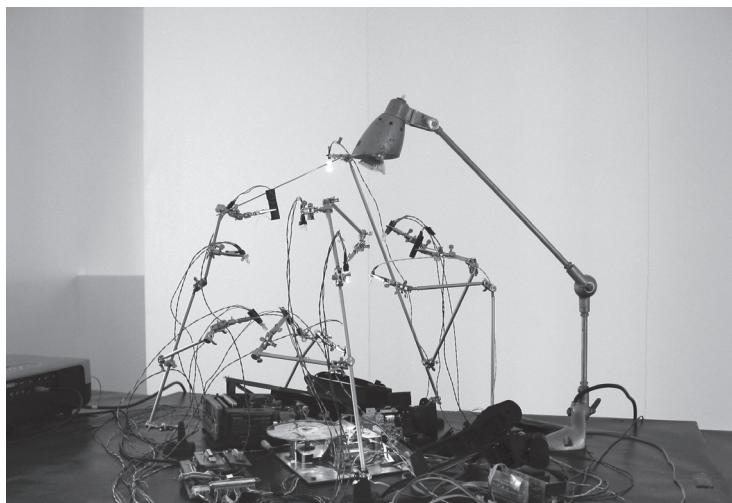
Masaki Fujihata to artysta, którego uznać można za klasyka sztuki nowych mediów, realizujący swoje prace w różnych poetykach oraz z wykorzystaniem rozmaitych mediów. Tym razem zaprezentował on dzieło eksplorujące zagadnienia Augmented Reality, które wykorzystując specjalnie zaprojektowane okulary, niejako wymazuje świadomość ich używania, co jest jednym z podstawowych problemów różnych systemów rozszerzonej rzeczywistości. *Unreflective Mirror* to wielokrotniona wersja zwykłego zwierciadła, które wykorzystuje system rzeczywistości wirtualnej oparty na systemie trackingowym w wersji 3D. „Nieodbijające lustro” prezentuje w sposób przekonujący dwa identyczne światy: w jednym z nich widz jest obecny, w drugim zaś jego obecność jest wymazana.

To dzieło nawiązuje do wcześniejszych interaktywnych projektów Fujihaty, ale stawia też nowe pytania o możliwość potwierdzania (bądź nie) swojej obecności. Bycie śledzonym przez system, który może spowodować, że znikamy z pola własnego widzenia to sytuacja niecodzienna. Widzimy zatem, że oto właśnie przestaliśmy być obecni, w pewnym sensie przestaliśmy istnieć, bowiem lustro, które ma potwierdzać nasze istnienie, raczej dowodzi naszego nie-istnienia. To zaś, paradoksalnie, potwierdzone jest na monitorze, który znajduje się jako dodatkowe wyposażenie pomieszczenia, w jakim realizuje się ta przewrotna praca. To jeszcze inna strategia w ramach sztuki hybrydycznej, tym razem wykorzystująca rzeczywistość wirtualną wymazującą naszą cielesność, która ginie w tym dziwnym lustrze. I tylko odbijający się w lustrze monitor, znajdujący się na przeciwległej ścianie, potwierdza, że całkowicie nie zniknęliśmy nie zagubiliśmy się w przestrzeni wirtualnej. To jeszcze inna odsłona myślenia o hybrydycznej naturze zarówno sztuki mediów, jak i możliwości zakwestionowania prostego potwierdzania naszego istnienia za sprawą technologii medialnych, czy może raczej dużej zdolności nowych mediów, by tą oczywistość kwestionować.

Julien Maire to twórca niezwyklej projektu (który można zaliczyć do obszaru live cinema) zatytułowanego *Demi-pas* (2002), prezentowa-



Fot. 43.
Julien Maire:
Demi-pas, 2002



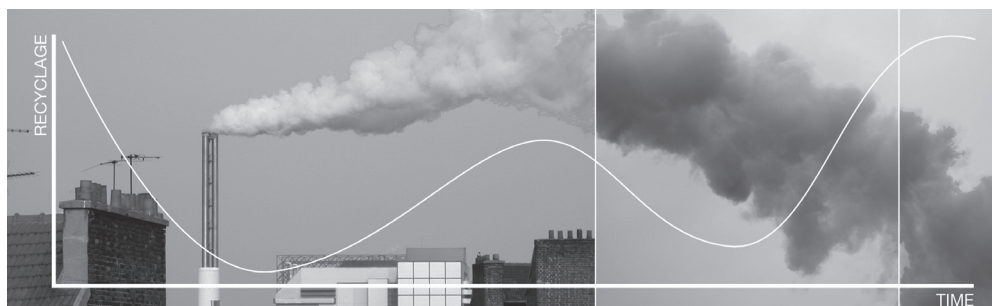
Fot. 44.
Julien Maire:
Exploding Camera,
2007

nego między innymi w trakcie wystawy „Future Cinema” w roku 2003, odbywającej się w Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) w Karlsruhe, nagradzanego także na Ars Electronica (w roku 2004). Timothy Druckrey pisał, że „*Demi-pas* przekształca maszynę obrazową w maszynę czasu, poprzez przywołanie zarówno mechanicznego, jak i fizycznego ruchu”²³. Ten stosunkowo krótki, około trzydziestominutowy „film” opowiadający o jednym dniu z życia pewnego mężczyzny, prezentowany jest w postaci performansu, podczas którego Maire przenosi do wnętrza projektora (wspomaganego komputerowo) rzeczywiste przedmioty oraz materiał fotograficzny (diapozytywy), manipulując nimi na żywo i tworząc specyficzny rodzaj narracji tworzonej w czasie rzeczywistym. Pre-kinematograficzne praktyki skojarzone są tutaj z techniką Dioramy, uwidoczniając także zabiegi animacyjne – to rodzaj działań, które wykorzystują ideę „odwróconej kamery”.

Wspominam o tym projekcie, bowiem zaprezentowana przez Julienę Maire w roku 2007 *Exploding Camera* w pewnym sensie kontynuuje ten rodzaj poszukiwań w zakresie performansu audiowizualnego, w którym kamera/projektor są nie tylko narzędziem do wytwarzania obrazów, ale stają się też bardzo istotnym elementem dzieła. Tym bardziej, że odwołuje się ono do historycznego zdarzenia. 9 września 2001 roku najsłynniejszy z afgańskich komendantów partyzanckich oraz ostatni wielki wróg talibów i al Kaidy Ahmad Szah Massud, u którego o audiencję zabiegali od tygodni Arabowie, zginął w wyniku samobójczego zamachu bombowego. Morderstwo zostało zaaranżowane w taki sposób, że dwóch samobójców podających się za dziennikarzy przyniosło na wywiad kamerę, która eksplodowała, zabijając Massuda. Historia ta została właściwie całkowicie zapomniana, bowiem to, co się stało dwa dni później w Nowym Jorku, zepchnęło w niepamięć owo wydarzenie.

Maire postanowił je przypomnieć w szczególny sposób – wykorzystał do tego kamery wideo, podłączone do projektora elektronicznego, emitujące światło i powodujące rodzaj eksplozji świetlnych. Rejestrująca to kamera w czasie rzeczywistym rzuca obraz na ekran, tym sa-

23 T. DRUCKREY: *Julien Maire. „Demi-Pas”*. W: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Cambridge MA, London, ZKM Karlsruhe, MIT Press, 2003, s. 447.



Fot. 45.
Helen Evans, Heiko Hansen:
Pollstream, 2002–2007

Fot. 46.
Julius Popp:
microflow, 2005–2008



mym widzowie są świadkami rozgrywającego się na żywo performansu audiowizualnego. Tym razem jednak nie stoi za nim bezpośrednio artysta, tylko zaprojektowany system, który działa automatycznie. Ten zdekonstruowany system wideo reinterpretuje historyczne wydarzenia poprzez stworzenie pewnego rodzaju studia filmowego, którego działanie mogą obserwować widzowie. Obrazy wideo tworzone na żywo, w niekończącej się pętli obrazowego wytwórstwa dokumentują (ale i reinterpretują oraz remiksują) materiał filmowy będący tylko punktem wyjścia do nieustannie zmieniającego się filmu wytwarzanego i projektowanego na żywo. Instalacja ta w szczególny sposób hybryduje różne formy działań audiowizualnych, stwarza zupełnie nowy rodzaj sztuki ruchomego obrazu, poza tradycyjnie rozumianymi kategoriami filmu, wideo oraz kina.

Warto przywołać jeszcze jeden projekt artystów, którzy zostali wyróżnieni nie za konkretne dzieło, ale za wieloletnią pracę oraz wpływ, jaki ich działalność wywarła na kulturę audiowizualną. @c, czyli Miguel Carvalhais oraz Pedro Tudela, od lat rozwijali projekty łączące w sobie elementy sound artu i muzyki elektronicznej. Oparte były one na trzech podstawowych wyznacznikach: kompozycjach algorytmicznych, konkretnych (tzn. rejestrowanych w naturze) dźwiękach oraz improwizacji. Szczególna rola improwizacji, traktowanej jako rodzaj dialogu i dyskusji, stała się głównym obszarem poszukiwań @c w trakcie realizowanych przez nich performansów. Lia to artystka działająca od połowy lat 90. w obszarze technologii cyfrowych, jedna z najbardziej wyrazistych postaci software artu i net artu oraz sztuki kodu. Tworząca wizualizacje do wielu spektakularnych przedsięwzięć muzycznych prezentowanych na całym świecie, instalacje, dzieła interaktywne, soniczne oraz prace określane mianem „iPhone arts”.

Kooperacja tych artystów zwraca uwagę na kolejne obszary działań hybrydycznych, które, przybierając postać audiowizualnych performansów tworzonych na żywo, odwołują się do procedur algorytmicznych, generatywnych i software’owych. Tradycje muzyki wizualnej, czy też eksperymentów badających związki tego, co wizualne, z tym, co dźwiękowe, w ich działaniach prowadzi w stronę kształtowania się zupełnie nowej estetyki audio-wizualnej. Specyficzny rodzaj interakcji elementów wizualnych z elementami dźwiękowymi i *vice versa* – to przykład synergii formalnej, ale i dowód na głębokie związki różnych

mediów wzajemnie się wspomagających. Jest to kolejny dowód na hybrydyczną naturę współczesnych praktyk artystycznych świadomie dążących do zacierania różnic pomiędzy historycznie ukształtowanymi strategiami poszczególnych mediów sztuki, dzisiaj dążącymi raczej do podkreślania swoich związków z innymi mediami aniżeli do zdecydowanego budowania własnej odrębności wynikającej z materiałowej, formalnej czy też estetycznej jakości.

Poza przedstawionymi wcześniej pracami dodam tylko, że wśród nagrodzonych i prezentowanych w roku 2007 na Ars Electronica realizacji znalazły się również dzieła takich artystów jak: Paul Vanouse, Nurit Bar-Shai oraz Blast Theory, co było dowodem na niezwykle zróżnicowanie propozycji artystycznych zgłoszonych przez twórców do konkursu w ramach kategorii sztuki hybrydycznej. To była tylko zapowiedź tego wszystkiego, co pojawiać się miało w kolejnych latach funkcjonowania tej kategorii, niewątpliwie jednak choćby ten krótki przegląd uzmysławia, z jak różnymi formalnie, medialnie, materiałowo dziełami mamy do czynienia w ramach sztuki hybrydycznej.

Kolejne edycje

W kolejnych latach zapraszani przez organizatorów jurorzy Prix Ars Electronica starali się doprecyzowywać kategorię sztuki hybrydycznej, która traktowana była w naturalny sposób jako obszar będący ciągle *under construction*. Jednocześnie zwracano uwagę (w roku 2008) na transdyscyplinarność zgłaszanych projektów oraz ich wpisywanie się w paradygmat postdigitalny²⁴. Odwoływanie się do starej tradycji Fluxusu i pionierskich proklamacji Dicka Higginsa, który wprowadzał zarówno do dyskursu teoretycznego, jak i praktyk artystycznych pojęcie intermediów, wskazywało na historyczne uwarunkowania sztuki hybrydycznej oraz koneksje biologiczne. Odwoływanie się do hybryd

24 Zob. T. EDLER, Y. GONG, J. HAUSER, R. KRIESCHE, M. NAIMARK: *Pervasive Intermedia – Searching and Finding Criteria in the Open Space of Hybrid Art*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2008*. Eds. H. LEOPOLDESEDER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Cantz Verlag, 2008, s. 96.

i hybrydyczności w odniesieniu do fenomenów kulturowych jest pochodną rozpoznania w zakresie biologii, co przypomina Brian Stross, na którego powoływali się jurorzy, przytaczając jego pojęcie „hybrydycznej energii”, które może być zaadaptowane do fenomenów kulturowych. Stross szkicuje też schemat diachronicznego procesu, który określa mianem „hybrydycznego cyklu”, polegającego na tym, że „formy »hybrydyczne« zmierzają do form »czystych«, a te ponownie do form hybrydycznych; od względnej heterogeniczności do homogeniczności i z powrotem do niejednorodności”²⁵. Interesująca zapewne byłaby próba zaadaptowania takiego cyklicznego modelu do interpretacji współczesnej sztuki nowych mediów, w której tego typu procesy zapewne mają miejsce.

Przekraczanie granic pomiędzy sztuką i praktykami badawczymi, a także sztuką oraz społecznym i politycznym aktywizmem okazało się tym razem ważniejsze aniżeli poszukiwanie multimedialności (czy też intermedialności) za wszelką cenę. Bowiem to,

co liczy się najbardziej, to adekwatność rozwiązań intermedialnych i ich zdolność do kondensacji złożoności w celu stworzenia intrygującego *trompe-l'oeil* – pomiędzy operacyjnością i symbolicznością – w którym mediatyzowane doświadczenia stają się namacalne²⁶.

Dowodem na to był zestaw prac zaprezentowanych w trakcie edycji w roku 2008, w którym wyróżniały się realizacje Helen Evans i Heiko Hansena (działających pod szyldem HeHe) (*Pollstream*), Yanna Marussicha (*Bleu Remix*), Juliusa Poppa (*micro.flow*), Haruma Farockiego (*Deep Play*), Marka Formanka (*Standard Time*), Alexandra Ponomarewa (*Wave[Delay]*), Mikko Hynninen (*Theatre#*).

W roku 2009 w refleksji jurorów pojawia się kolejny motyw: hybrydyczność można potraktować jako rodzaj antidotum na pogłębiającą się specjalizację oraz fragmentację wiedzy, która w efekcie skutkuje „atomizacją myślenia” („atomic thinking”). Ruchem przeciwnym

25 B. STROSS: *The Hybrid Metaphor. From Biology to Culture*. „The Journal of American Folklore” 1999, vol. 112, nr 445, s. 265.

26 T. EDLER, Y. GONG, J. HAUSER, R. KRIESCHE, M. NAIMARK: *Pervasive Intermedia...*, s. 98.



Fot. 47.
Mark Formanek:
Standard Time, 2007,
fot. Bernd Schuller



Fot. 48.
Yann Marussich:
Bleu Remix, 2007



Fot. 49.

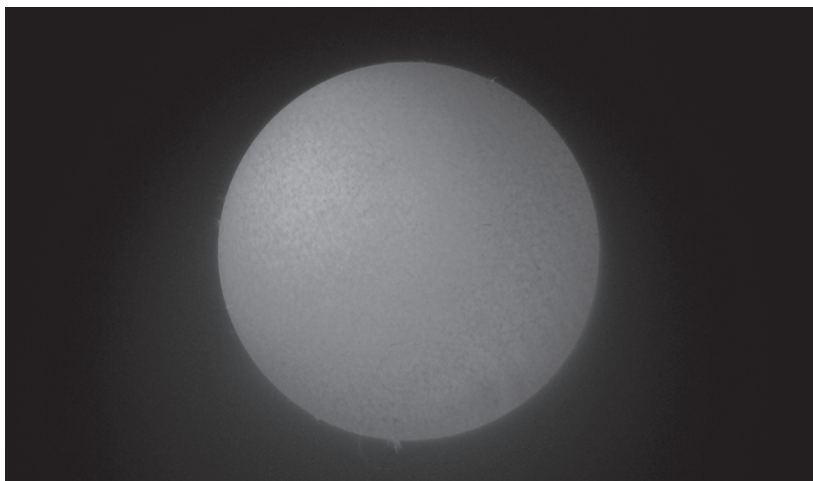
Eduardo Kac:

Natural History of the Enigma,

2003–2008



Fot. 50.
robotlab (Matthias Gommel,
Martina Haitz i Jan Zappe):
bios [bible], 2007



Fot. 51.
David Haines,
Joyce Hinterding:
EarthStar, 2010

wobec tych tendencji może być „re-materializacja myślenia systemowego”²⁷. Dlatego mowa jest o dokonującym się „holistycznym zwrocie” w sztuce nowych mediów oraz zdecydowanym przekraczaniu ram dotychczas funkcjonujących kategorii. Pogłębianie się tendencji do pokonywania granic świata sztuki (art world) prowadzi zatem w kierunku działań o wymiarze społecznym i politycznym, a także poruszających globalne problemy człowieka i planety. Spośród 316 zgłoszonych projektów wiele dotyczyło też szczególnych środowisk (na przykład Second Life) czy też specyficznych technik (takich jak geolokalizacja czy też wifi art).

Prawdziwym wydarzeniem stała się w roku 2009 Golden Nica dla Eduardo Kaca za projekt *Natural History of the Enigma*, choć samą „Edunię”, efekt rozwijanego przez kilka lat projektu biotechnologicznego realizowanego wraz z m.in. Neilem Olszewskim z University of Minnesota (Department of Plant Biology), można było podziwiać tylko na fotografiach i filmie. Bowiem genetycznie zmodyfikowana „zwierzlina” („plantimal”) nie dotarła do Linzu z powodu trudności z uzyskaniem wszelkich pozwoleń na zaprezentowanie transgenicznej rośliny w galerii, co jest szerszym problemem związanym z prezentacją i dokumentacją dzieł sztuki mediów biologicznych (czyli bio artu, sztuki genetycznej, sztuki transgenicznej, biotech artu)²⁸. Inne realizacje to: *bios [bible]* Matthiasa Gommela, Martiny Haitz i Jana Zappe tworzących grupę robotlab, *Common Flowers – Flower Commons* Georga Tremmela i Shiho Fukuhary, *Mortal Engine* kolektywu Chunky Move, *Sonolevitation* Evelyn Domnitch i Dmitrija Gelfanda, *The Kinetic Sculpture* ART+COM, *EarthStar* Davida Hainesa i Joyce Hinterding.

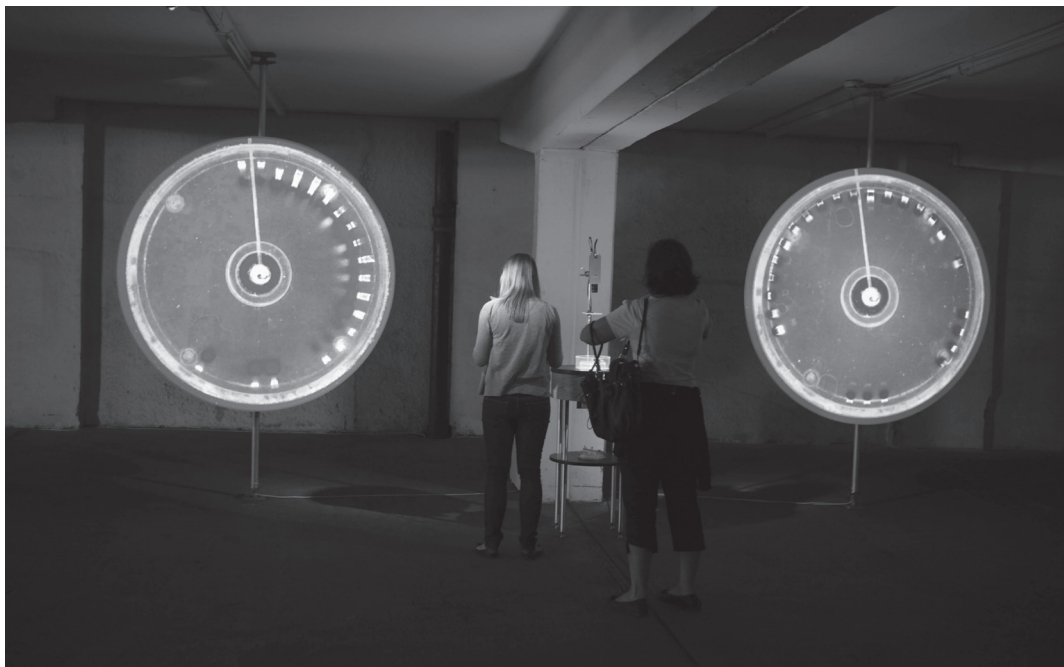
W roku 2010 jurorzy w krótkiej eksplikacji własnych preferencji zwrócili uwagę, że sztuka hybrydyczna w szczególny sposób powinna badać hybrydyczność jako cechę określającą „ontologiczne pomiędzy” („ontological inbetweenness”), stawiając pytania o samą naturę sztuki.

27 J. HAUSER, M. RACKHAM, S. CILLIARI, C. REAS, J. BAUR: *Hybrid: Holism 2.0*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2009*. Eds. H. LEOPOLDSEDER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2009, s. 96.

28 Zob. M. BAKKE: *Biologiczne media i niepokojąca rola dokumentacji*. „Sztuka i Dokumentacja” 2011, nr 6, s. 29–32.

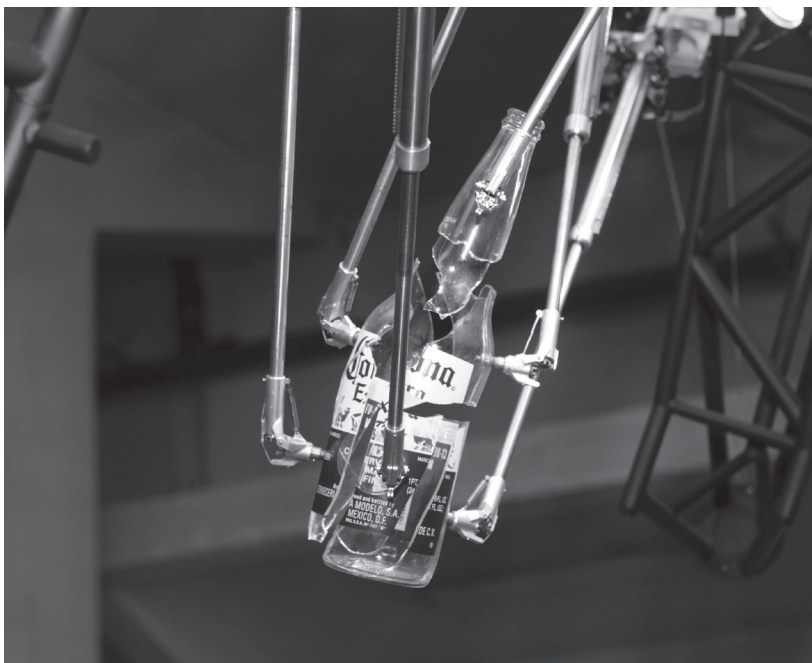


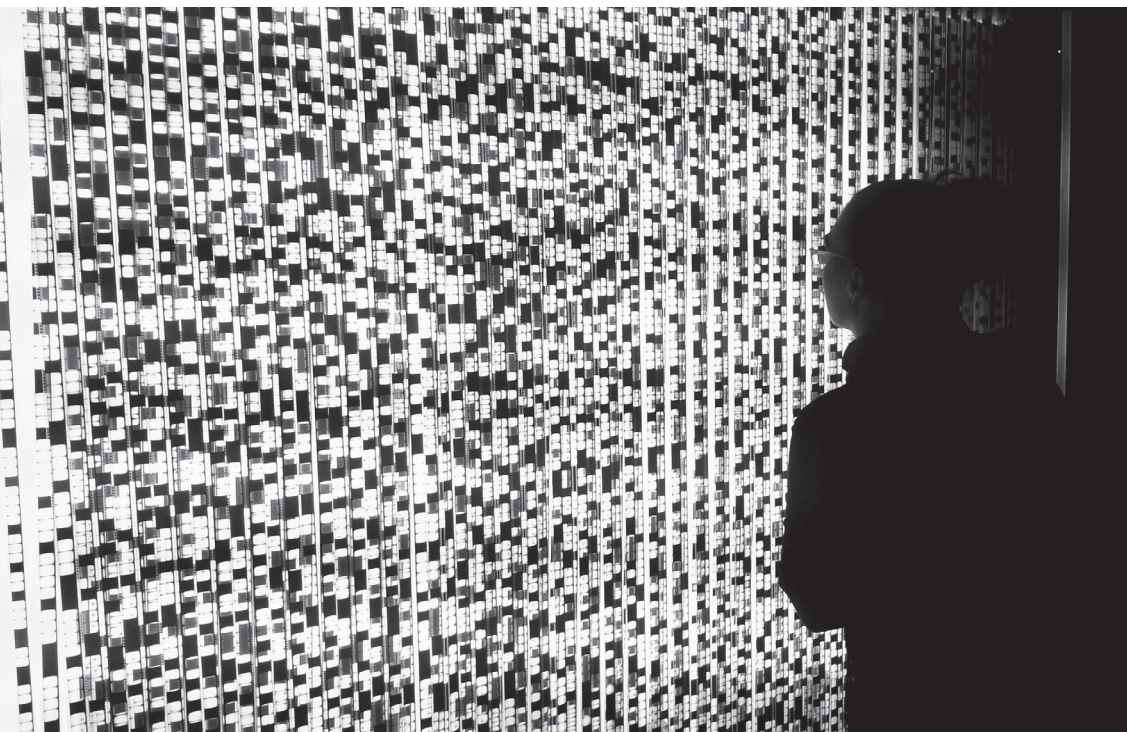
Fot. 52.
Julian Oliver,
Danja Vasiliev:
Men in Grey,
2009–2014



Fot. 53.
Paul Vanouse:
Ocular Revision,
2010

Fot. 54.
Jonathan Schipper:
Measuring Angst,
2009





Fot. 55.

Wim Janssen:

Continuization Loop, 2010

„Priorytetem były dla nas prace, które wymagały fizycznego zaangażowania substancji, tekstur i materiałów zamiast prac, dla których istotny jest konceptualny i wirtualny wymiar. W tych dziełach manifestowały się silnie elementy »żywotności« (»live-ness«)”²⁹.

Stelarc i jego *Ear on Arm* nagrodzony Golden Nica znakomicie spełnia te kryteria, zaś inne realizacje prezentowane w roku 2010 po raz kolejny potwierdzały bardzo szerokie spektrum zainteresowań współczesnych artystów. Wystarczy przywołać takie prace jak: *Men in Grey* Juliana Olivera i Danja Vasilieva, *Ocular Revision* Paula Vanouse’a, *capacity for (urban eden, human terror)* Allison Kudli czy *Measuring Angst* Jonathana Schipperera – wykorzystujące najrozmaitsze materiały i media – by uświadomić sobie, jak niezwykle różnorodne i niepowtarzalne mogą być dzieła artystów, dla których poruszanie się „pomiędzy” jest rodzajem strategii estetycznych. To jednak, co w szczególnie sposób wyróżnia, według jurorów, poszukiwania artystów dzieł hybrydycznych – to zwrot w stronę materialności i fizyczności.

W niezwykle lapidarnym ogólnym podsumowaniu konkursu w roku 2011 jurorzy tym razem w szczególnie sposób zwracali uwagę na projekty badawcze realizowane przez długi okres czasu. Tak było w przypadku nagrodzonego Golden Nica *May the Horse Live in Me* Marion Laval-Jeantet i Benoîta Mangina działających od roku 1991 jako Art Oriente Objet. Poszukiwanie „nieznanych obiektów estetycznych”³⁰, ale też spoglądanie wstecz i w przyszłość w celu redefiniowania człowieczeństwa w środowisku „techno-ekologicznym” – to zadania, przed jakimi stają nie tylko artyści. Po raz kolejny już kwestie ciała i cielesności okazały się

29 B. FERRAN, J. HAUSER, E. KAC, J.V. KR PAN, K. VAN MENSVOORT: *Rematerializations*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2010*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag 2010, s. 114. „Live-ness” to szczególna własność bycia żywym, ale też termin wykorzystywany w informatyce w odniesieniu do tzw. obliczeń rozproszonych, czyli sytuacji, kiedy użytkownicy Internetu udostępniają moc obliczeniową swoich komputerów w celach naukowych. Jednym z najbardziej znanych przykładów obliczeń rozproszonych jest projekt LHC@Home, czyli wykorzystanie pracy ochotników z całego świata analizujących zachowania wiązki protonów w Wielkim Zderzaczu Hadronów pracującym w CERN-ie. Użycie tego określenia przez jurorów zwraca uwagę na specyficzne własności systemów rozproszonych, w których ewentualnie może wydarzyć się coś dobrego.

30 Zob. O. CATTS, B. FERRAN, J. HAUSER, D. OFFENHUBER, D. PARKHOMENKO: *Unknown Aesthetic Objects*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2011*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2011, s. 106.



Fot. 56.
Helen Evans,
Heiko Hansen:
*Is There a Horizon
in the Deep Water*,
2011



Fot. 57.
Peta Clancy, Helen Pynor:
The Body is a Big Place,
2011

ważnym aspektem działań hybrydycznych, które transdyscyplinarne przekroczenia czynią jednym z najważniejszych obszarów poszukiwań nowych dróg artystycznego i estetycznego wyrazu. Jednocześnie bardzo ważny staje się szeroki kontekst posthumanistyczny oraz głęboka refleksja dotycząca dominacji antropocentrycznego spojrzenia na świat. Kiedy pierwiastek zwierzęcy przenika w sposób dosłowny (krew) do ciała człowieka – ta perspektywa musi ulec zmianie.

W roku 2011 napłynęło aż 420 zgłoszeń, podobnie jak w latach poprzednich reprezentujących bardzo różne dziedziny aktywności artystycznej. Tak się jednak składa, że po raz kolejny szczególną uwagę (i najwyższe uznanie jurorów) zdobył projekt, który z powodzeniem realizuje ideę sztuki hybrydycznej, ale jednocześnie odwołuje się do strategii bioartowskich (przypomnijmy, że do tej pory główną nagrodę zdobywała też *SymbioticaA*, Eduardo Kac, Stelarc). Wynika to zapewne z faktu, że to właśnie w tym obszarze powstają projekty, które najlepiej wyrażają idee kolaboracyjności środowiska artystów oraz naukowców i badaczy. Ponownie wyróżniono pracę Eveliny Domnitch i Dmitrija Gelfanda (*Mucilaginous Omniverse*), którzy z laboratorium badawczego uczynili swój warsztat pracy, wszystkie ich projekty powstają na styku nauki i strategii estetycznych. Inne ciekawe projekty, o których warto wspomnieć, to: *STiMULiNE* Juliena Claussa i Lynn Pook, *Is There a Horizon in the Deep Water* HeHe (Helen Evans, Heiko Hansen), *Continuization Loop* Wima Janssena, *Center for PostNatural History*, *Pigeon d'Or* Tuura Van Balena.

Rok 2012 przyniósł w odczuciu jurorów bardzo dużą liczbę realizacji (zgłoszono 472 projekty) w żaden sposób niewpisujących się w kryteria wyznaczane dla pozostałych kategorii cybersztuki, jednocześnie rozwijających pewne idee obecne w sztuce mediów od lat 60., które eksplorowały obszary inter-, trans- i multimedialności³¹. Po raz kolejny zwrócono uwagę na prace wykorzystujące biomedial, a główna nagroda przypadła w udziale Joemu Davisowi za pracę *Bacterial Radio*. Ten badacz związany z wydziałem biologii Massachusetts Institute of Technology (MIT) oraz wydziałem genetyki na Harvard Medical School od lat

31 U. DAMM, J. HAUSER, D. OFFENHUBER, K. OHLENSCHLÄGER, B. WEIL: *Meta/Media/Narrativity*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2012*. Eds. H. LEOPOLDSIEDER, C. SCHÖPF, G. STÖCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2012, s. 102.



Fot. 58.
Ken Vanmechelen:
*The Cosmopolitan
Chicken*, 1999–



Fot. 59.
Paul Vanouse:
Suspect Inversion Center,
2011–

prowadzi badania w zakresie biologii molekularnej i bioinformatyki, ale też tworzy instalacje rzeźbiarskie i laserowe systemy teleoperacyjne. *Bacterial Radio* to rodzaj „retro-futurystycznego manifestu”, jak go określili jurorzy, w którym przenikają się eksperymenty wykorzystujące użycie genetycznie zmodyfikowanych bakterii będących rodzajem elementów pobudzających elektryczny obieg anachronicznej emisji radiowej wykorzystującej modulację amplitudy (tzw. AM).

Wiele z nagradzanych i prezentowanych projektów wykorzystywało strategię odwołujące się do znanych ze sztuki interaktywnej form aktywizacji widza/użytkownika, którego określić można mianem „viewer” („visitor/user”) albo „prosumer” („professional/consumer”). Ten rodzaj działań to także wyraźny zwrot w stronę performatyki, czy też nadawania projektom artystycznym formy, która przekształca owego „gościa/użytkownika” bądź „profesjonalistę/konsumenta” w performer świadomie posługującego się narzędziami udostępnianymi przez artystów będących swego rodzaju projektantami performansów. Można było dostrzec w takich realizacjach jak *Game Order* Juna Fujikiego czy *Maquila Región 4* (MR4) Amora Muñoz. *The Body is a Big Place* Pety Clancy i Helen Pynor, *The Great Work of the Metal Lover* Adama Browna, *Un Réseau Translucide* Prue Lang, *People Staring at Computers* Kyle’a McDonalda to prace zasługujące na szczególną uwagę w zestawie zaprezentowanym w roku 2012 w kategorii Hybrid Art.

Technokultura to obszar naturalnych spotkań nowych mediów i nowych rodzajów ekspresji artystycznej, dla których bazą staje się stałe przekraczanie granic pomiędzy praktykami estetycznymi a aktywnością badawczą i poznawczą. Dlatego dzieła zgłaszane do kategorii sztuki hybrydycznej funkcjonują bardzo często jako prace, których nie da się zaliczyć do jakiegś konkretnej dyscypliny artystycznej, choć można próbować wskazać na pewne zasadnicze kierunki wyłaniające się z wielości poszukiwań i strategii artystycznych reprezentowanych w Linzu. Jurorzy w roku 2013 postanowili wskazać te najbardziej wyraziste i symptomatyczne dla współczesnej cybersztuki tendencje³².

32 Zob. A. GROVER, J. HAUSER, J. KR PAN, A.I. MILLER, K. OHLENSCHLÄGER: *Undisciplined Art: From Low Tech to High Breed*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2013*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2013, s. 112–114.



Fot. 60.
Louis-Philippe Demers:
The Blind Robot, 2012



Fot. 61.
David Glowacki:
Hidden Fields, 2012,
fot. Paul Blakemore

Pierwszą z nich jest niezmiennie zainteresowanie artystów problemami życia w rozmaitych jego aspektach³³. Biologia, czy też raczej biotechnologia, stała się obecnie kluczowym obszarem definiującym teraźniejszość i przyszłość człowieka, co dostrzegają artyści nie tylko pracujący z biomateriałami. Samo określenie bio art wydawać się może jednak niewystarczające do opisu szeregu dzieł prezentowanych na Ars Electronica, czego dobitnym dowodem jest *The Cosmopolitan Chicken Project* zdobywcy Golden Nica Koena Vanmechelena.

Zaprezentowany przez artystę kurczak siedemnastej generacji (projekt rozwijany jest od roku 1999) przekracza formułę bio artu jako sztuki posługującej się żywymi (lub pół-żywymi) obiektami, wkraczając w obszar symbiotycznych powiązań pomiędzy sztuką, nauką, filozofią, polityką oraz etyką.

Inną wyraźną tendencją, jaką można zaobserwować, jest „powrót do analogowości”, będący specyficznym rodzajem re-analogizacji, która wyraża się na przykład w powrocie płyt winylowych jako nośnika skazanego niegdyś na definitywne odejście, a dziś przeżywającego prawdziwy renesans. Ale jest nią także wzrastające zainteresowanie obiektami kinetycznymi, mechanicznymi źródłami dźwięku (czy też *nois'u*), maszynami rysującymi, maszynami tekstowymi. To rodzaj „odwróconej ewolucji”, w której wykorzystywany jest *low-tech* jako rodzaj reakcji obronnej na wzrastającą rolę nowych technologii cyfrowych oraz ich determinującego wpływu i na rzeczywistość, i na ludzi. Do tej grupy można na przykład zaliczyć takie realizacje, jak *Five Variations of Phonic Circumstances and a Pause* Tanii Candiani czy *Breathing Bike* Matta Hope'a.

Kolejną tendencją jest rozwijająca się dynamicznie wizualizacja danych, co z jednej strony kojarzyć się może z analityką kulturową i wizualizacją mediów Lwa Manovicha, z drugiej zaś, z rozmaitymi próbami wizualizacji oraz sonifikacji procesów i zjawisk badanych przez naukowców zarówno w wymiarze makrokosmosu, jak i mikrokosmosu. Po raz kolejny przywołać można pracę Evelyn Domnitch i Dmitrija Gelfanda

33 Jurorzy używają angielskiego terminu „(a)liveness”, które zarówno oznaczać może różne formy życia biologicznego, jak i odsyła też do koncepcji sztucznego życia (*Artificial Life – ALife*). Zob. *Ibidem*, s. 113.

(tym razem *Memory Vapor*), którzy od roku 2009 są aktywnymi członkami działającego w Amsterdamie Synergetica Laboratory, czy realizację Paula Vanouse'a *Suspect Inversion Center*.

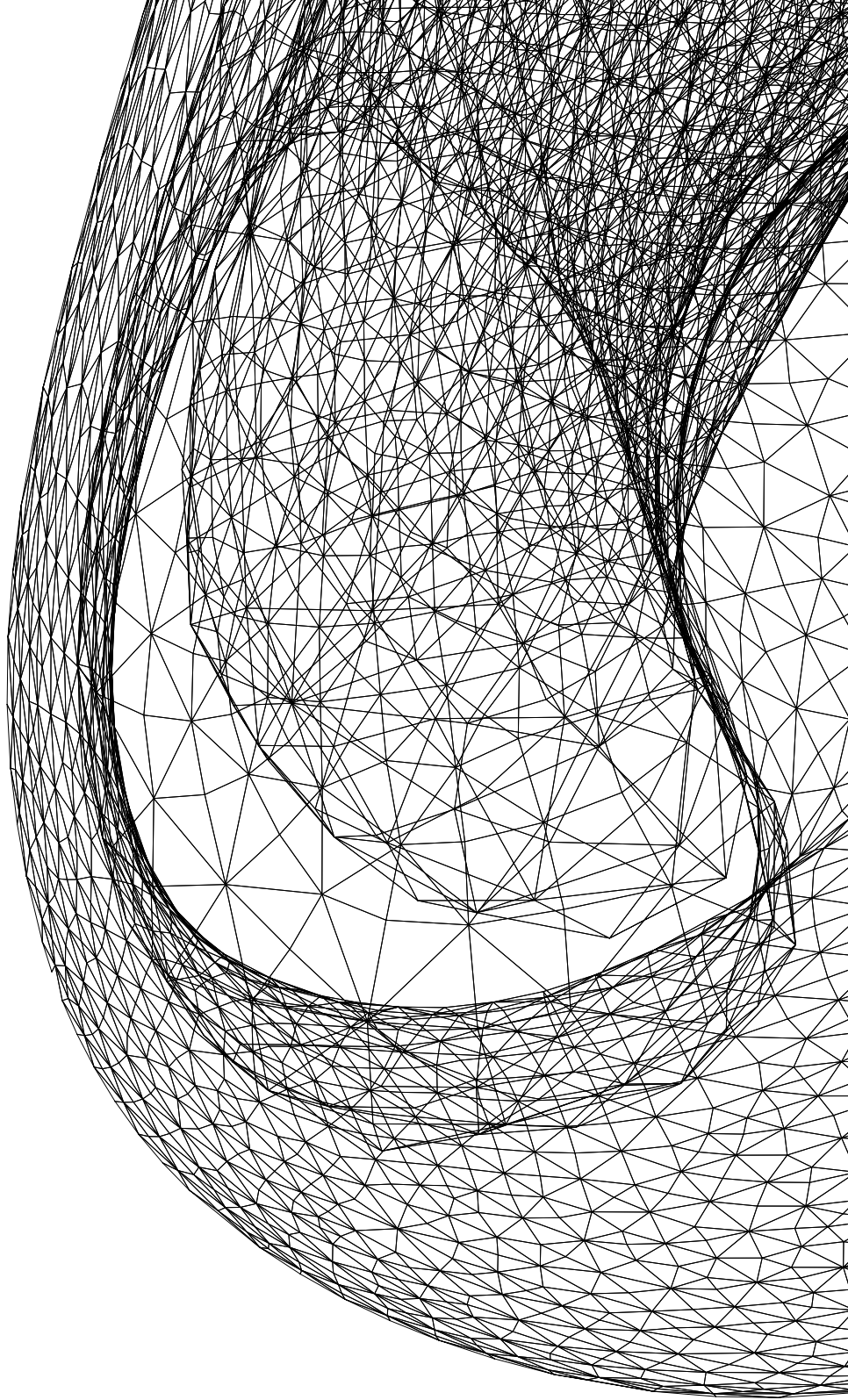
Następny nurt wyszczególniony przez jurorów to „technologiczne niesamowitości” („technological uncanny”) – określenie nawiązujące do pojęcia „doliny niesamowitości” („uncanny valley”) użytego po raz pierwszy przez Masahiro Moriego. Odnosiło się ono do sytuacji, w której na przykład robot wyglądający lub funkcjonujący podobnie jak człowiek zaczyna wywoływać uczucie zaniepokojenia wśród (prawdziwie ludzkich) obserwatorów. Dobrym przykładem reprezentującym tę tendencję wydaje się być praca Louisa-Philippe'a Demersa *The Blind Robot*.

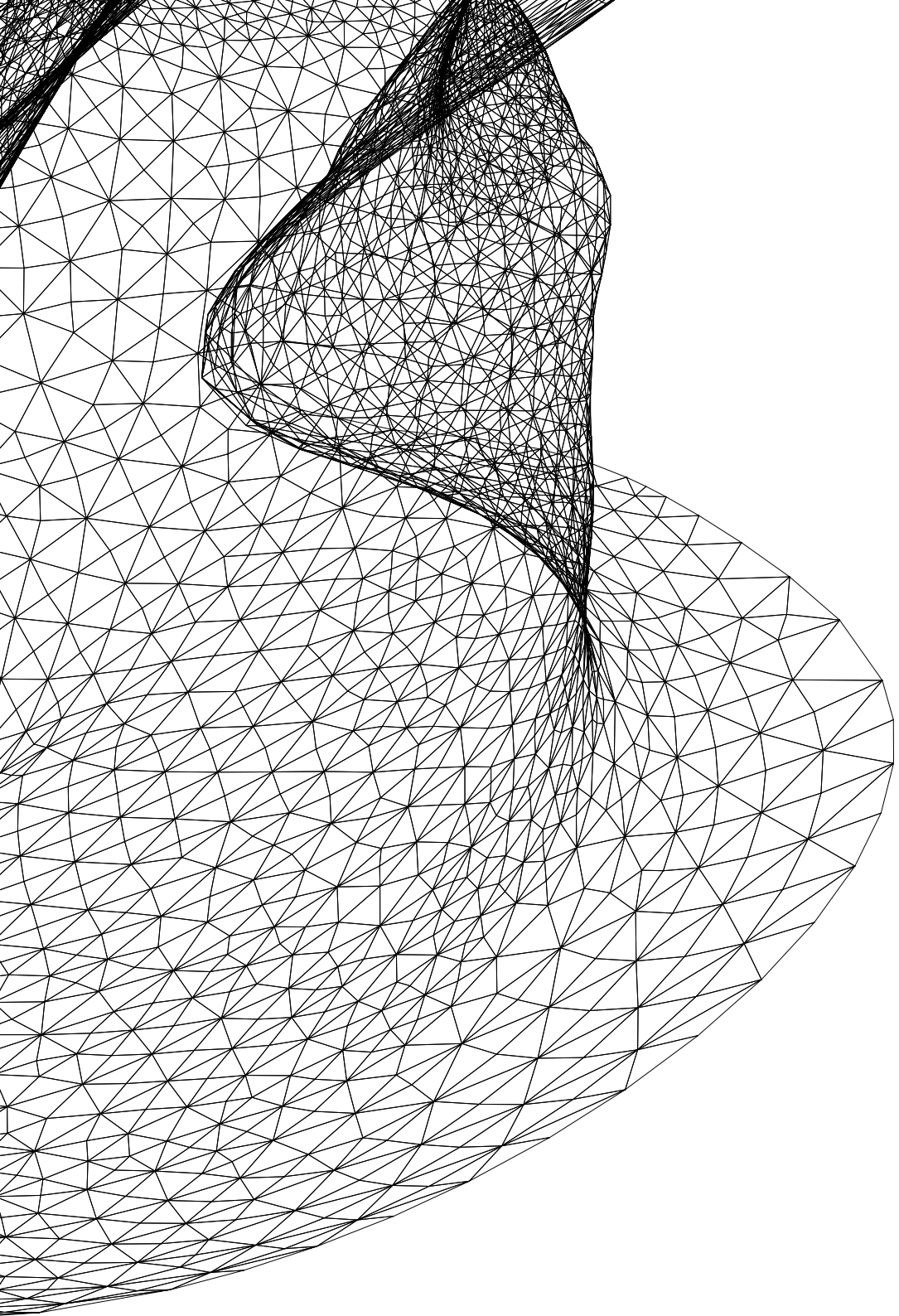
Piątą i ostatnią tendencją przedstawioną przez jurorów w roku 2013 jest forma przekładania języka jednego medium na inne medium. Na przykład słowo może być transformowane w dane (albo na odwrót), mogą to być także praktyki związane z cyberpoezją (poezją generowaną przez kody lub algorytmy), albo rozmaite sposoby transpozycji ruchów, gestów, dynamiki ciała w formy (audio)wizualne. Tak jak ma to miejsce w spektaklu tanecznym *Hidden Fields* zrealizowanym przez grupę artystów, którym przewodził naukowiec, filozof i wynalazca David Glowacki. Jego główna idea polega na tym, że algorytmy i formy matematyczne zaadaptowane z dynamiki kwantowej są rodzajem wzorców i schematów determinujących ruch tancerzy. Zaprojektowane pomieszczenie, w którym znajdują się tancerze („Spectroscopy”), wykorzystujące pionierski hardware i software, pozwala na stworzenie jedyne w swoim rodzaju widowiska tworzonego na żywo w czasie rzeczywistym. Ruch tancerzy śledzony przez zestaw kamer 3D zostaje wprowadzony do specjalnie zaprojektowanego komputera przetwarzającego go za pomocą oryginalnego software'u, interpretującego go jako rodzaj pola energii. W czasie rzeczywistym ta „energia ludzka” znajduje swoje odzwierciedlenie w postaci awatarowych przedstawień na wielkim ekranie.

Kategoria sztuki hybrydycznej definiowana i redefiniowana przez wielu uczestników gremiów jurorskich na Ars Electronica może być rodzajem rekonesansu tych działań artystów sztuki nowych mediów, które, przekraczając oswojone już w pewien sposób kategorie i rodzaje cybersztuki wkraczają, w obszary domagające się opisu i interpretacji. Dokonałem krótkiego przeglądu wypowiedzi jurorów oraz dzieł prezentowanych w ramach kategorii sztuki hybrydycznej. Dokumentuje on

kształtowanie się świadomości teoretycznej dotyczącej zjawisk niejednoznacznych, przekraczających wcześniej ustalone kategoryzacje i typologie działań artystów wykorzystujących w swojej twórczości nowe media oraz najnowocześniejsze technologie³⁴. Nawet jeśli zaproponowana przez organizatorów Ars Electronica kategoria sztuki hybrydycznej wydaje się być nie do końca przekonującym sposobem wyodrębnienia pewnej klasy dzieł zaliczanych do cybersztuki, to jednak kilkuletnia praktyka dokumentowania takich działań oraz refleksja teoretyczna i krytyczna pozwoliła na zwrócenie uwagi na kształtowanie się w ramach sztuki nowych mediów tendencji, które przełamując ukształtowane wcześniej typologizacje, dokumentują główne tendencje współczesnej kultury. Są nimi: posługiwanie się obiektami hybrydycznymi, wykorzystywanie procesów hybrydyzacji jako strategii twórczych i badawczych oraz traktowanie hybrydyczności jako cechy wyróżniającej współczesną technokulturę.

34 W poprzednich przypisach odwoływałem się do książkowych wydań katalogów publikowanych corocznie przez Ars Electronica, prezentujących zarówno wypowiedzi jurorów, jak i opisy nagradzanych prac w kategorii Hybrid Art. Materiały te znaleźć można także na stronie archiwizującej kolejne edycje festiwalu i konkursu oraz pozostałych wydarzeń będących integralną częścią festiwalu. Zob. <http://archive.aec.at/print/> [data dostępu: 27.06.2015].





Indeks osobowy

A

Abramović Marina 172
Aceti Lanfranco 184, 185
Adam Alison 42
Akiyama Tetuzi 218
Alexenberg Mel 12
Althusser Louis 89
D'Aluisio Faith 139
Anders Peter 132
Apprich Clemens 93
Arbiszewski Krzysztof 40
Armitage John 163
Arnheim Rudolf 131, 132
Arns Inke 123–125
Ascott Roy 131, 132, 140, 141, 155, 192,
254, 267
Ashley Robert 252
Asimov Isaac 28, 139, 186
Atzori Paolo 190
Augé Marc 149

B

Bachtin Michaił 67, 68
Back Doug 142
Badmington Neil 47
Bailey Thomas Bey William 229
Bakke Monika 183, 269, 285
Balen Tuur Van 291
Barbrook Richard 24, 25
Barral Xavier 229
Bar-Shai Nurit 280
Barthes Roland 198
Bateson Gregor 79
Baudrillard Jean 105, 174, 178, 186,
196
Bauman Zygmunt 111
Bec Louis 19, 22
Beer David 71, 74, 193, 195
Bell David 53, 167
Belting Hans 87, 88
Bennes Crystal 237
Bennett Edward 142, 143
Berkeley George 148, 149
Bernatowicz Małgorzata 61
Berners-Lee Tim 147
Berzowska Joanna 200
Beuys Joseph 89
Białkowski Łukasz 89
Bieroń Tomasz 171
Biggs Simon 200

Bińczyk Ewa 37, 38
Bismarck Julius von 217
Blakemore Paul 294
Bohm David 231, 232, 235
Boissier Jean-Louis 155
Borges Jorge Luis 18–20, 196–198
Borrelli Arianna 110
Boruszewski Jarosław 33
Bostrom Nick 50, 51
Bourriaud Nicolas 87–89, 96
Brah Avtar 62
Breder Hans 127
Brockman John 31
Broeckmann Andreas 76, 79, 96, 123
Broodthaers Marcel 97
Brooke-Rose Christine 171
Brown Adam 293
Buber Martin 186
Buckley David 54
Buddensieg Andrea 88
Bunt Stuart 266
Bunting Heath 143
Burnham Jack 109
Burroughs William 137, 186
Burszta Wojciech Józef 149
Busse Klaus-Peter 127

C

Cage John 80, 187, 188, 232, 237, 242
Campa Riccardo 51
Campbell Jim 255
Canclini Néstor García 64
Candiani Tania 295
Canevacci Massimo 67
Cangiano Serena 184
Canguilhem Georges 41
Canny John 144
Cantor Georg 230, 239
Caroll Jonathan 137
Carvalhais Miguel 279
Cascone Kim 11, 215, 218
Cassirer Ernst 79
Catts Oron 22, 43, 56, 265–267, 269,
289
Cavaletti Mauro 132
Cavalli-Sforza Luigi Luca 41
Cavell Stanley 97
Celiński Piotr 44, 95, 98
Chandler Annmarie 147
Chapman Dinos 110

Chapman Jake 110
 Chądzyńska Zofia 19
 Cheang Shu Lea 122, 144
 Chodkowska Eliza 25, 158
 Christo 187
 Chun Carl 19
 Chyła Wojciech 162
 Chymkowski Roman 149
 Cillari Sonia 256
 Clancy Peta 290, 293
 Clarke Artur C. 186
 Clarke Julie 178
 Clarke Roger 65, 66
 Clauss Julien 234, 291
 Coledrige Samuel Taylor 127
 Connolly Kate 229
 Conrad Tony 218, 243
 Cook Sarah 122
 Coombes Annie E. 62
 Cooper Gene 144
 Cosic Vuk 143
 Couchot Edmont 126–129, 155
 Courchesne Luc 86, 200
 Cox Christoph 11, 218
 Cramer Florian 194, 195
 Crawford Chris 78
 Cronenberg David 187
 Crutzen Paul 45
 Cubitt Sean 131, 132
 Culler Jonathan 171
 Cunningham Merce 167, 187
 Cypryański Piotr 72, 142, 193

D
 Damm Ursula 291
 Daniels Dieter 83, 200
 Danjon André 110
 Davis Char 155
 Davis Joe 22, 291
 Dąbkowska-Zydroń Jolanta 44
 d'Andrea Raffaello 262
 Dean Max 262
 Debord Guy 174
 Dekker Annet 82
 deLahunta Scott 215, 256, 262, 263
 Deleuze Gilles 47, 89, 178, 186, 230
 Delvoye Wim 262, 263, 268, 269
 Demers Joanna 218
 Demers Louis-Philippe 257, 294, 296
 Dera Aleksandra 40
 Derechowski Wojciech 27, 28
 Derrida Jacques 47, 185, 224
 Dery Mark 166
 Dewey John 222
 Diamond Sara 122

Dick Philip 186
 Diederichsen Diedrich 123
 Dietz Steve 122
 Domnitch Evelina 272–274, 285, 291, 295
 Donnarumma Marco 159, 189
 Donovan Matt 262
 Dove Toni 200
 Drexler Kim Eric 27–29, 158, 178
 Drobnick Jim 240
 Druckrey Timothy 123, 143, 277
 Duchamp Marcel 80, 83, 89, 190, 224
 Duprat Hubert 257
 Dyens Ollivier 68
 Dyson Freeman 137
 Dzenko Corey 156
 Dzierzgowski Jan 25

E
 Eco Umberto 171
 Edler Tim 280, 281
 Eichler Anna 31
 Ellison Nicole B. 153
 Engelbart Doug 209
 Engström Andreas 220
 Evans Helen 278, 281, 290, 291

F
 Farnell Ross 167, 186
 Farocki Harum 281
 Feingold Ken 86, 200
 Feldman Morton 237, 242
 Feldman Tony 72–74
 Fernandes Mark 181
 Ferran Bronac 289
 Feynman Richard P. 28, 29
 Figallo Anthony 164
 Filiciak Mirosław 61
 Flew Terry 74
 Flusser Vilém 19–21, 195
 Flynt Henry 78
 Fontana Bill 217
 Formanek Mark 281, 282
 Foucault Michel 41, 47, 223, 227
 Frey Martin 200
 Friedman Ken 127
 Frieling Rudolf 83
 Freud Sigmund 62, 159, 185
 Fujihata Masaki 86, 120, 144, 275
 Fujiki Jun 293
 Fukuhara Shiho 285
 Fukuyama Francis 24, 29, 46, 50, 164
 Fuller Matthew 115, 194, 195

G

Galloway Alexander R. 70
 Galloway Kit 255
 Gane Nicholas 71, 74, 193, 195
 Garin Stéphane 253
 Garreau Joel 30
 Gatti Gianna Maria 155
 Geertz Clifford 130
 Gehlen Arnold 39
 Gelfand Dmitry 272-274, 285, 291, 295
 Genosko Gary 94
 Gerbel Karl 42, 197, 201
 Gerhardt Joe 217
 Gessert George 257
 Giannachi Gabriella 167, 168
 Gibson William 137, 163, 167, 186
 Gitelman Lisa 73
 Glowacki David 294, 296
 Goddard Michael 94
 Goldberg Adele 115, 116
 Goldberg Ken 5, 13, 136-157
 Gommel Matthias 284, 285
 Gong Yan 280, 281
 Goto Suguro 189
 Gödel Kurt 229, 230
 Graham Beryl 122
 Grajewski Wincenty 67
 Grau Oliver 79, 84, 203
 Greenberg Clement 89, 97, 128
 Greene Rachel 143
 Grella George 245
 Grosenick Uta 79
 Gross Benedict 229, 230
 Grothendieck Alexander 230
 Grould Amélie 253
 Grounds Miranda 266
 Grover Andrea 293
 Guattari Félix 44, 47, 89, 93, 94, 96, 178, 186
 Guczalska Katarzyna 227
 Guerrero Margarita 19
 Gunkel Patrick 137
 Gustowska Izabella 248

H

Habermas Jürgen 39, 46, 163
 Hagebölling Heide 74
 Haines David 284, 285
 Haitz Martina 284, 285
 Hanlon Roger 33
 Hansen Heiko 278, 281, 290, 291
 Hansen Mark B.N. 43
 Haraway Donna Jeanne 36, 42, 46, 167
 Hassan Ihab 46

Hauser Jens 183, 256, 262, 280, 281, 289, 291, 293
 Havemann Ulrike 247
 Hayles N. Katherine 49
 Hazan Haim 111
 Heidegger Martin 174, 185
 Heinlein Robert A. 138, 139
 Heinrichs Jürgen 127
 Herbert Martin 244
 Herer Michał 230
 Hershman Leeson Lynn 86, 144, 167, 255
 Higgins Dick 91, 127, 280
 Hill Gary 161
 Hingley Liz 226, 231
 Hinterding Joyce 284, 285
 Hirakawa Norimichi 200
 Hitler Adolf 37
 Hope Matt 295
 Hosaka Kenjiro 250, 251
 Houdebine Louis-Marie 22
 Huhtamo Erkki 78, 203, 215
 Hui Yuk 79
 Hume David 148, 185
 Huntington Samuel 245
 Huxley Julian 51
 Huyghe Pierre 89
 Hynninen Mikko 281

I

Ibarra Maria Bélen Sáez de 239, 240
 Ikeda Ryoji 5, 13, 119, 216-253
 Iles Anthony 93
 Ishiguro Hiroshi 55, 139
 Ito Toyo 219
 Iwai Toshio 86

J

Jacyno Małgorzata 61
 Jain Lakhmi C. 196
 Jana Reena 92
 Janssen Wim 288, 291
 Jarman Ruth 217
 Jawłowska Aldona 61
 Jenkins Henry 61
 Jeon Hyesook 43, 44
 Jeremijenko Natalie 155
 Jodi 143, 167
 Jones Mark J. 161
 Jones Steven G. 153
 Johnson Steven 208, 209
 Joy Bill 25, 28-30
 Jung Carl Gustav 65

K

Kac Eduardo 20–22, 43, 44, 46,
 142–144, 155, 167, 168, 256,
 257, 283, 285, 289, 291
 Kaczynski Theodore 28
 Kagel Maurizio 237
 Kahn Jennifer 32
 Kalinowski Filip 159
 Kaprow Allan 187
 Kariya Mitsuru 237
 Karkowski Zbigniew 228
 Kartezjusz 47, 148, 159, 185, 190
 Kay Alan 96, 115, 116, 119, 194
 Kelly Caleb 243
 Kember Sarah 42, 106, 165, 168
 Kennedy Barbara M. 52, 167
 Kerckhove Derrick de 65, 74, 169
 Khalip Jacques 220
 Kierkegaard Jacob 224
 King Dorothée 210
 King Stephen 137
 Kittler Friedrich 124
 Klein Yves 89
 Kloch Agnieszka 30
 Klot Sandrine von 262, 264
 Kluszczyński Ryszard W. 43, 61, 74,
 90, 91, 123
 Kogler Peter 42
 Kosuth Joseph 79
 Kowalska Bożena 80
 Kowalski Piotr 155
 Krajewski Piotr 175
 Krasnodębski Zdzisław 39
 Kratky Andreas 121
 Krauss Rosalind 44, 96, 97
 Kriesche Richard 144, 280, 281
 Kristeva Julia 178
 Kroker Arthur 160, 186, 190
 Kroker Marilouise 160, 190
 Krpan Jurij V. 289, 293
 Krüger Nils 121
 Krzemieniowa Krystyna 107
 Krzysztofek Kazimierz 46
 Kudla Allison 289
 Kurzweil Ray 25–28, 30, 158, 159
 Kushara Machiko 215
 Kuspit Donald 105
 Kutlubasis-Krajewska Violetta 175
 Kutyla Julian 11, 218
 Kwastek Katja 215

L

Lacan Jacques 178
 La Mettrie Offray Julien de 46
 Lander Dan 220
 Lang Fritz 54

Lang Prue 293
 Langheinrich Ulf 215
 Langer Susanne 79
 Langton Christopher G. 42
 Lanier Jaron 20, 30–35, 257
 Latour Bruno 40, 87
 Laughey Dan 79
 Laval-Jeantet Marion 289
 Leal Miguel 123
 Leibniz Gottfried Wilhelm 230
 Leonard Jennifer 41
 Leopoldseder Hannes 121, 234, 262,
 280, 289, 291, 293
 Lessig Lawrence 65, 113
 Levin Golan 200, 256, 262
 Lévy Pierre 153, 169
 Levy Steven 209
 LeWitt Sol 78
 Lexileictous Theo-Mass 11
 Lia 279
 Lialina Olia 123, 143
 Licht Alan 220
 Lieberman Zahary 200
 Lindermayer Aristid 201
 Lintermann Bernd 121
 Linz Rainer 187–189
 Locke John 148
 Lockwood Annea 220
 London Barbara 233
 Lotringer Sylvère 163
 Lovink Geert 76, 77
 Lozano-Hemmer Rafael 144
 Lucier Alvin 218, 255
 Lutz Jens 247
 Lyotard Jean-François 79, 89, 99

Ł

Łakomy Marian 11
 Łapiński Zdzisław 130
 Łukasiewicz Małgorzata 39, 46
 Łutkowski Adam 233

M

Maciąg Rafał 72
 Maire Julien 275–277
 Majewski Lech 102
 Małecki Wojciech 225
 Mangin Benoît 289
 Manovich Lev 9, 44, 72, 74, 81, 83, 84,
 90, 96, 100–102, 109, 114–116,
 118–121, 123, 142, 193, 295
 Marclay Christian 220, 242
 Marks Karol 41
 Marussich Yann 281, 282
 Marzona Daniel 79

Massud Ahmad Szah 277
 Massumi Brian 168
 Masuda Yoneji 157
 Maruo Ryuichi 217, 220
 McDonald Kyle 293
 McLaughlin Margaret L. 153
 McLuhan Marshall 70, 79, 166, 168,
 186, 203
 Medosch Armin 76, 201
 Menezes Marta de 22, 43
 Mensvoort Koert van 289
 Menzel Peter 139
 Merkado Nissima
 Merleau-Ponty Maurice 178
 Mey Kerstin 131
 Michalski Aleksander 30
 Mignonneau Laurent 5, 13, 42, 86, 155,
 192–215
 Miller Arthur I. 293, 295
 Miller Michael H. 221
 Min Tanaka 187
 Minc Alain 139, 140
 Minsky Marvin 137–139, 177
 Mirandola Giovanni Pico Della 51
 Misiak Tomasz 227
 Miss M 187
 Mitchell Robert 220
 Mitchell William J. 195
 Mitchell W. J. T. 43
 Mitek Alina 224
 Montfort Nick 116
 Moore Gordon 25
 Moravec Hans 28
 More Max 51
 Mori Masahiro 54, 296
 Morris Susan 74
 Morse Samuel 136
 Mulder Arjen 8, 79
 Mumford Lewis 174
 Muñoz Amor 293
 Muntadas Antonio 143
 Murray Timothy 220

N

Naimark Michael 116, 122, 215, 256,
 280, 281
 Naphegyi Caroline 229
 Napier Mark 143
 Navas Eduardo 113
 Negroponte Nicholas 11, 116, 218
 Nelson Ted 25, 209
 Neuhaus Max 220
 Neumann John von 26, 41, 72, 96, 229
 Neumark Norie 147
 Ng Elaine 262, 264

Nico 117
 Nicolai Carsten (Alva Noto) 119, 133,
 219, 228, 229
 Niemirowski Wierczyński 98
 Nietzsche Friedrich 46, 164, 185
 Nora Simon 139, 140
 Norris Pippa 154
 Nowosielska Anna 25, 158
 Nycz Ryszard 130

O

Obermaier Klaus 215
 O'Callaghan Casey 241
 Ochert Ayala 150
 Offenhuber Dietmar 215, 256, 289, 291
 Ohlenschläger Karin 291, 293
 Oki Keisuke 161
 Oksiuta Zbigniew 23, 36, 184, 269–271
 Oldenburg Claes 187
 Oliver Julian 286, 289
 Olszewski Neil 285
 Orlan 167, 176, 187
 Orliński Wojciech 32
 Osborne Kerry K. 153
 O'Shea John 43
 Ostojka-Kotkowski Stanisław 187
 Ōzōg Maciej 232–234

P

Paik Nam June 88, 110
 Papastergiadis Nikos 61
 Papapetrou Polixeni 185
 Parkhomenko Daria 289
 Paul Christiane 81, 82, 136, 137, 215
 Paulos Eric 144
 Paweł z Tarsu 240
 Pearson Keith Ansell 170
 Pietrzyk Bartłomiej 29
 Pingree Geoffrey B. 73
 Planck Max 249
 Platon 159, 185, 230
 Pollock Jackson 89
 Poniatowska Patrycja 53, 165
 Ponomarev Alexander 281
 Pook Lynn 234, 291
 Popp Julius 278, 281
 Popper Frank 256
 Porczak Antoni 199
 Próchniak Rafał 113
 Prunet Patrick 22
 Prusinkiewicz Przemysław 201
 Puff Melanie 68
 Pynor Helen 290, 293

Q

Quaranta Domenico 70, 83–85,
93, 96, 99, 122, 123
Quinn Marc 22

R

Rabinowitz Sherrie 255
Radigue Éliane 255
Rauschenberg Robert 187
Reas Casey 256
Reichardt Jasia 255
Reilly Terry 188
Rinaldo Ken 184
Roads Curtis 218
Roca Marcel-Lí Antúnez 167
Rodzeń Jacek 231
Rokeby David 86, 200
Rogala Mirosław 86
Romano Gianni 93
Rorty Richard 171, 224
Ross David 75, 84
Rössler Otto E. 197, 198
Rötzer Florian 198
Rudniański Stefan 46
Rush Michael 80
Rybczyński Zbigniew 128, 255

S

Sakane Itsuo 204
Sandall Simon 173, 181
Sandberg Anders 52
Santarromana Joseph 145, 146, 149, 151,
152, 154
Sauter Joachim 120, 215
Schaber Caleb 170
Schaschl Sabine 251
Schipper Jonathan 287, 289
Schmidt Barbara U. 200
Schopenhauer Artur 185
Schöffner Nicolas 90
Schöpf Christine 59, 83, 121, 206, 210,
234, 261, 262, 280, 289, 291, 293
Schuller Bernd 282
Schultz Oliver Lerone 93
Schwarz Hans-Peter 131
Schwingeler Stephan 247
Scigliano Eric 34
Scott Jill 126
Seaman Bill 126
Searle John 174
Semmerling Linnea 247
Sermon Paul 86
Sester Marie 200
Shanken Edward A. 84, 86–89, 140, 141
Shannon Claude E. 41, 79
Shaw Jeffrey 86, 87, 120, 167, 238, 255,

Shulgin Alexei 143
Shusterman Richard 222–225, 227
Sice Corrie van 269
Siegwart Roland 147
Silva Adriana de Souza e 195, 196
Silva Manuel Lopes da 162
Simon Herbert 186
Sims Karl 42
Singh Tarsem 181
Skafar Igor 174
Slater Howard 96
Slater Josephine Berry 93
Sloterdijk Peter 89
Smith Marquard 160
Snibbe Scott 200
Sobol-Jurczykowski Andrzej 197
Sommerer Christa 5, 13, 42, 86, 155,
192–215
Spielmann Yvonne 125–127, 131
Spinoza Benedykt 185
Stachura Paweł 128
Stankiewicz Sebastian 223
Steichen Edward 257
Stelarc (Stelios Arcadiou) 5, 13, 22, 43,
65, 158–190, 255, 266, 289, 291
Stephenson Neal 167
Sterling Bruce 167, 186
Stiegler Bernard 165, 166
Stjerna Åsa 220
Stocker Gerfried 59, 83, 121, 192, 206,
210, 234, 261, 262, 280, 289, 291,
293
Stockhausen Karlheinz 188
Stoermer Eugene F. 45
Stross Brian 281
Sugimoto Taku 218
Supanick Jim 238
Sutton Gloria 238
Szacki Jerzy 39
Szwajcer Piotr J. 31
Szydłowski Konstanty 109
Szymański Maciej 54

Ś

Środa Krzysztof 231

T

Tachi Susumu 177
Takahashi Keiko 215
Tchoń Krzysztof 139
Terranova Tiziana 52
Thacker Eugene 40, 41, 43, 70
Timberg Scott 35
Toffler Alvin 137
Tone Jasunao 251

Torres Manel 200
 Tremmel Georg 285
 Tribe Mark 92
 Tsukamoto Shin'ya 187
 Tsunoda Toshiya 233
 Tudela Pedro 279
 Turing Alan Mathison 31, 72, 83, 84,
 96, 195
 Tweddle Jeremy 188
 Tzar Jennifer 34

U

Ulam Stanisław 26
 Utterback Camille 200

V

VanDerBeek Stan 238
 Vanmechelen Ken 292, 295
 Vanouse Paul 43, 280, 286, 289,
 292, 296
 Vasiliev Danja 286
 Venter Craig 36, 37, 41
 Verostko Roman 42
 Vinge Vernon 26, 27, 289
 Viola Bill 155, 255
 Virilio Paul 145, 163–165, 174, 186, 190,
 191, 240
 Vita-More Natasha 51
 Vorn Bill 257

W

Wachowski Andy 126
 Wachowski Larry 126
 Wagenhan Martin 240, 246, 248, 250
 Wagner Richard 121
 Walczak Maciej 122
 Waliczky Tamás 80, 155
 Wardrip-Fruin Noah 116
 Warhol Andy 117, 187
 Wark McKenzie 70
 Warner Daniel 11, 218
 Warwick Kevin 65, 184
 Wattenberg Martin 122
 Weber Renee 231
 Weibel Peter 42, 44, 87, 96–99, 120,
 143, 196–198, 200, 201, 204, 205,
 210, 238, 245, 247, 253, 255, 277
 Weil Benjamin 242, 291
 Weinstein Michael A. 186
 Weinstone Ann 48
 Welsch Wolfgang 227
 Werner André 121
 White Norman 142
 Wiener Norbert 40
 Wilkoszewska Krystyna 223, 224

Willadsen Steen 18
 Wilson Allan 41
 Wilson Stephen 91, 200, 257, 258
 Winter Dean 177
 Wittgenstein Ludwig 178, 185
 Wodiczek Krzysztof 255
 Wojnecki Stefan 75
 Woolford Kirk 190
 Wójtowicz Ewa 44
 Wright Frank Lloyd 247

X

Xenakis Iannis 237

Y

Yao Steven G. 63
 Yeffeth Glenn 27
 Yoshihide Otomo 218
 Young Ashley 229
 Young La Monte 218, 242

Z

Zacher Lech W. 38
 Zappe Jan 284, 285
 Zawojski Piotr 7, 8, 20, 23, 45, 59, 76,
 78, 83, 102, 112, 145, 146, 155, 156,
 165, 172, 204, 207, 209, 248, 256,
 262, 271, 274
 Zebington Gary 173
 Zembrzuski Stanisław 197
 Zielinski Siegfried 107–110, 115
 Ziemacki Jerzy 49
 Zubrycka Justyna 214, 215
 Zurbrugg Nicholas 163, 190
 Zurr Ionat 22, 43, 265–267

Ż

Żylińska Joanna 53, 106, 161, 165, 166,
 168

Nota edytorska

Książka zawiera fragmenty opublikowanych wcześniej tekstów. Na potrzeby niniejszej publikacji zostały one opracowane na nowo i przekształcone.

Teleobecność i sztuka teleobecności. „Telegarden” – natura versus (?) technolultura.
W: *Humanistyczne konteksty technopolu*. Red. D. WĘŻOWICZ-ZIÓŁKOWSKA. Katowice,
Wydawnictwo Wyższej Szkoły Zarządzania Ochroną Pracy w Katowicach, 2011, s. 27–42.

Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”. W: *Wonderful Life*. Laurent Mignonneau
+ Christa Sommerer. Red. R.W. KLUSZCZYŃSKI. Gdańsk, Centrum Sztuki Współczesnej
Łaźnia, 2012, s. 58–90.

Kim jest i co mówi nam Stelarc? W: Stelarc. Mięso, metal i kod/Rozchwiane chimery.
Red. R.W. KLUSZCZYŃSKI. Gdańsk, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2014, s. 52–97.

Bio-techno-logia, czyli logos w świecie biologii i technologii. Wprowadzenie.
W: *Bio-techo-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu
i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015, s. 6–15.

*Rzeczywistość bio-techno-logiczna. Dylematy sztuki i kultury w czasach posthumanizmu
i transhumanizmu.* W: *Bio-techo-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach
posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015, s. 288–328.

Bibliografia

- ACETI L.: *Inverse Embodiment. Interview with Stelarc*. „Leonardo Electronic Almanac” 2011, vol. 17, nr 1.
- ADAM A.: *Artificial Knowing. Gender and the Thinking Machine*. London, New York, Routledge, 1998.
- ALEXENBERG M.: *The Future of Art in a Digital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Intellect Books, 2006.
- ALEXENBERG M.: *The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Chicago, Intellect Books/University of Chicago Press, 2011.
- ANDERS P.: *The Hybrid Condition: Implementing Hybrids of Electronic and Physical Space. W: Reframing Consciousness. Art, Mind and Technology*. Ed. R. ASCOTT. Portland, Exeter, Intellect Books, 1999.
- Artist as Inventors. Inventors as Artists*. Eds. D. DANIELS, B.U. SCHMIDT. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2008.
- ASCOTT R.: *Is There Love in the Telematic Embrace?* W: IDEM: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Ed. E.A. SHANKEN. Berkeley, Los Angeles, London University of California Press, 2003.
- ASCOTT R.: *Art @ the Edge of the Net*. W: IDEM: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Ed. E.A. SHANKEN. Berkeley, Los Angeles, London University of California Press, 2003.
- ASHLEY R.: *Yasunao Tone. Musica Iconologos*. <http://www.lovely.com/albumnotes/notes3041.html> [data dostępu: 29.01.2016].
- At the Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet*. Eds. A. CHANDLER, N. NEUMARK. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.
- AUGÉ M.: *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*. Przeł. R. CHYMKOWSKI. Przedmowa W.J. BURSZA. Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010.
- ATZORI P., WOOLFORD K.: *Extended-Body. An Interview with Stelarc*. W: *Digital Delirium*. Eds. A. i M. KROKER. Montréal, New World Perspectives, CTheory Books, 2001.
- BACHTIN M.: *Problemy literatury i estetyki*. Przeł. W. GRAJEWSKI. Warszawa, Czytelnik, 1982.
- BADMINGTON N.: *Alien Chic. Posthumanism and the Other Within*. London, New York, Routledge, 2004.
- BAILEY T.B.W.: *Micro Bionic. Radical Electronic Music and Sound Art in the 21st Century*. [B.m.wyd.]. Belsona Books, 2012.
- BAKKE M.: *Biologiczne media i niepokojąca rola dokumentacji*. „Sztuka i Dokumentacja” 2011, nr 6.
- BAKKE M.: *Dlaczego masz trzecie ucho? Abyś ty mogła lepiej słyszeć!* <http://www.obieg.pl/rozmowy/1561> [data dostępu: 15.09.2013].
- BAKKE M.: *Życie poza statkiem kosmicznym Ziemia. Ze Zbigniewem Oksutą rozmawia Monika Bakke*. <http://www.oksiuta.de/PDFtexte/Obieg.pdf> [data dostępu: 3.06.2015].
- BARBROOK R.: *Przyszłości wyobrażone. Od myślącej maszyny do globalnej wioski*. Przeł. J. DZIERZGOWSKI. Warszawa, Muza SA, 2009.
- BEC L.: *Life Art*. W: *Signs of Life. Bio Art and Beyond*. Ed. E. KAC. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007.
- BEC L.: *Vampyrotheus Infernalis. Postscriptum*. http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/bec_vampyrotheus.pdf [data dostępu: 25.06.2015].
- BEC L.: *Vilém Flusser 1920/1991*. http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/louis_bec_vilem.pdf [data dostępu: 25.06.2015].
- BELTING H.: *Contemporary Art as Global Art. A Critical Estimate*. W: *The Global Art World. Audiences, Markets and Museums*. Eds. H. BELTING, A. BUDDENSIEG. Ostfildern, Hatje Cantz, 2009.

- BENNES C.: *Ryoji Ikeda – „data.anatomy [civic]”*. <http://www.domusweb.it/en/art/2012/05/03/ryoji-ikeda-data-anatomy-civic.html> [data dostępu: 1.02.2016].
- Beyond Webcams. An Introduction to Online Robots*. Eds. K. GOLDBERG, R. SIEGWART. Cambridge MA, London, MIT Press, 2002.
- Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.
- BIŃCZYK E.: *Technonauka w społeczeństwie ryzyka. Filozofia wobec niepożądanych następstw praktycznego sukcesu nauki*. Toruń, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012.
- BOHM D.: *Porządek ukryty i porządek super-ukryty*. W: R. WEBER: *Poszukiwanie jedności. Nauka i mistyka*. Przeł. K. ŚRODA. Warszawa, Wydawnictwo Pusty Obłok, 1990.
- BOHM D.: *Wholeness and the Implicate Order*. London, New York, Routledge, 2005.
- BORGES J.L.: *O ścisłości w nauce*. W: IDEM: *Powszechna historia nikczemności*. Przeł. A. SOBOL-JURCZYKOWSKI, S. ZEMBRZUSKI. Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1982.
- BORGES J.L. przy współpracy M. GUERRERO: *Zoologia fantastyczna*. Przeł. Z. CHĄDZYŃSKA. Warszawa, Czytelnik, 1983.
- BORUSZEWSKI J.: *Semantyka po semantyce. O współczesnych projektach komunikacji bez symboli*. „Principia” 2004, T. 27–28.
- BOSTROM N.: *In Defense of Posthuman Dignity*. „Bioethics” 2005, vol. 19, nr 3.
- BOSTROM N.: *Transhumanism: The World's Most Dangerous Idea*. <http://www.nickbostrom.com/papers/dangerous.html> [data dostępu: 6.06.2014].
- BOSTROM N.: *A History of Transhumanist Thought*. <http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf> [data dostępu: 9.06.2014].
- BOURRIAUD N.: *Postproduction. Culture as a Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York, Lukas & Sternberg, 2005.
- BOURRIAUD N.: *Estetyka relacyjna*. Przeł. Ł. BIAŁKOWSKI. Kraków, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie, 2012.
- BOURRIAUD N.: *Altermodern*. <http://pl.scribd.com/doc/29398878/Bourriaud-Altermodern#scribd> [data dostępu: 17.07.2015].
- BROECKMANN A.: *Deep Screen. Art in Digital Culture. An Introduction*. W: *Deep Screen. Art in Digital Culture*. Ed. A. BROECKMANN. Amsterdam, Stedelijk Museum, 2008.
- BROECKMANN A.: „Postmedia” Discourses. A Working Paper. <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Postmedia+Discourses> [data dostępu: 17.07.2015].
- BUCKLEY D.: *Kraftwerk. Publikation*. Przeł. M. SZYMAŃSKI. Poznań, Rebis, 2013.
- CANCLINI N.G.: *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 1995.
- CANGIANO S.: *Stelarc's Extrabody: The Technologic Chimera*. <http://www.digicult.it/digimag/issue-049/stelarc-extrabody-the-technologic-chimera> [data dostępu: 16.09.2013].
- CAMPA R.: *W stronę polityki transhumanistycznej*. [B.tłum.]. „Rita Baum” 2011, nr 18.
- CAMPA R.: *Italian Transhumanism Manifesto*. <http://ieet.org/index.php/IEET/more/campa20080722> [data dostępu: 9.06.2014].
- CANEVACCI M.: *Hybridities. Syncretic Culture – Diasporic Subjectivities – Hybrid Identities*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.
- CASONE K.: *Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej*. Przeł. J. KUTYŁA. W: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*. Wybór i red. C. COX, D. WARNER. Gdańsk, słowo/obraz terytoria, 2010.
- CATTS O., FERRAN B., HAUSER J., OFFENHUBER D., PARKHOMENKO D.: *Unknown Aesthetic Objects*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2011*. Eds. H. LEOPOLDSIEDER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2011.
- CAVALETTI M.: *Creative Communities in Networked Hybrid Space*. W: *Engineering Nature. Art & Consciousness in the Post-Biological Era*. Ed. R. ASCOT. Bristol, Portland, Intellect Books, 2006.

- CELIŃSKI P.: *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*. Lublin, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013.
- CHYŁA W.: *Media jako biotechnosystem. Zarys filozofii mediów*. Poznań, Wydawnictwo Naukowe UAM, 2008.
- CLARKE J.: *Stelarc's Prosthetic Head*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=491> [data dostępu: 10.07.2013].
- CLARKE R.: *Hybridity – Elements of a Theory*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.
- CLARKE R.: *Human-Artefact Hybridisation: Forms and Consequences*. <http://www.rogerclarke.com/sos/HAHO505.html> [data dostępu: 2.10.2014].
- CLARKE R.: *The Digital Persona and Its Application to Data Surveillance*. <http://www.rogerclarke.com/dv/DigPersona.html> [data dostępu: 1.11.2014].
- CLARKE R.: *Persona Missing, Feared Drowned: The Digital Persona Concept, Two Decades Later*. <http://www.rogerclarke.com/ID/DP12.html> [data dostępu: 2.10.2014].
- CLAUS J., POOK L.: *StIMULiNE*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2011*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2011.
- Conceptual Art*. Eds. D. MARZONA, U. GROSENICK. Taschen, Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo, 2005.
- CONNOLLY K.: *Artist Ryoji Ikeda: „Mathematics is Beauty in Its Purest Form”*. <http://www.theguardian.com/artanddesign/2008/oct/09/ryoji.ikeda.lelaboratoire.paris> [data dostępu: 23.01.2016].
- Conversation. Benedict Gross and David Edwards*. <http://lelaboratoire.org/images/archives/archives-5/Media-kit-Ryoji-Ikeda-Benedict-Gross-Le-Laboratoire.pdf> [data dostępu: 24.01.2016].
- COOMBS A.E., BRAH A.: *Introduction: the Conundrum of „Mixing”*. W: *Hybridity and Its Discontents. Politics. Science. Culture*. Eds. A.E. COOMBS, A. BRAH. London, New York, Routledge, 2000.
- COUCHOT E.: *Digital Hybridisation: A Technique, an Aesthetics*. „Convergence” 2002, vol. 8, nr 4.
- COUCHOT E.: *Sztuka medialna: hybrydyzacja i autonomia*. Przeł. P. STACHURA. „Czas Kultury” 2006, nr 5–6.
- CRAMER F., FULLER M.: *Interface. W: Software Studies. A Lexicon*. Ed. M. FULLER. Cambridge MA, London, MIT Press, 2006.
- CROWFORD C.: *The Art of Interactive Design. Euphonius and Illuminating Guide to Building Successful Software*. San Francisco, No Starch Press, 2003.
- Crude Life. The Tissue Culture & Art Project*. Oron Catts + Ionat Zurr. Red. R.W. KLUSZCZYŃSKI. Gdańsk, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia, 2012.
- DAMM U., HAUSER J., OFFENHUBER D., OHLENSCHLÄGER K., WEIL B.: *Meta/Media/Narrativity*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2012*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2012.
- DEKKER A.: *A Changing Aesthetics, or How to Define and Reflect on Digital Aesthetics. An Interview with Christiane Paul*. W: *Speculative Scenarios. Or what Will Happen to Digital Art in the (Near) Future*. Ed. A. DEKKER. Eindhoven, Baltan Laboratories, 2013.
- DELAHUNTA S., HAUSER J., LEVIN G., VON KLOT S., NG E.: *Hybridity – The Signature of our Age*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2007*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2007.
- DELEUZE G.: *Czynić słyszalnymi siły niesłyszalne same z siebie*. Przeł. M. HERER. „Glissando” 2005, nr 6.
- DEMERS J.: *Listening Through the Noise. The Aesthetics of Experimental Electronic Music*. Oxford, New York, Oxford University Press, 2010.
- DE SOUZA E SILVA A.: *From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*. „Space and Culture” 2006, vol. 9, nr 3.
- DERY M.: *Ritual Mechanics. Cybernetic Body Art*. W: *The Cybercultures Reader*. Eds. D. BELL, B.M. KENNEDY. London, New York, Routledge, 2007.

- DONNARUMMA M.: *Fractal Flesh – Alternate Anatomical Architecture. Interview with Stelarc*. http://cec.sonus.ca/econtact/14_2/donnarumma_stelarc.html [data dostępu: 16.06.2015].
- DROBNICK J.: *Listening Awry*. W: *Aural Cultures*. Ed. J. DROBNICK. Toronto, Banff, YYZ Books, Walter Phillips Gallery Editions, 2004.
- DRUCKREY T.: *Julien Maire. „Demi-Pas”*. W: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Cambridge MA, London, ZKM Karlsruhe, MIT Press, 2003.
- DYENS O.: *Metal + Flesh. The Evolution of Man: Technology Takes Over*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001.
- DYENS O.: *Hybrid Reality*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.
- DZENKO C.: *Analog to Digital: The Indexical Function of Photographic Images*. „Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism” 2009, vol. 37, nr 2.
- ECO U., RORTY R., CULLER J., BROOKE-ROSE C.: *Interpretacja i nadinterpretacja*. Przeł. T. BIEROŃ. Kraków, Znak, 1996.
- EDLER T., GONG Y., HAUSER J., KRIESCHE R., NAIMARK M.: *Pervasive Intermedia – Searching and Finding Criteria in the Open Space of Hybrid Art*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2008*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Cantz Verlag, 2008.
- ENGSTRÖM A., STJERNA Å.: *Sound Art or „Klangunst”? A Reading of the German and English Literature on Sound Art*. „Organized Sound” 2009, vol. 14, nr 1.
- ESG Extended Stage Group: *Interactive Generative Stage and Dynamic Costumes for André Werner’s „Marlowe: The Jew of Malta”*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2004*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2004.
- FARNELL R.: *In Dialogue with „Posthuman Bodies”: Interview with Stelarc*. „Body & Society” 1999, nr 5.
- FELDMAN T.: *Introduction to Digital Media*. London, New York, Routledge, 1997.
- FERNANDES M.: *The Body Without Memory: An Interview with Stelarc*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=354> [data dostępu: 23.04.2013].
- FERRAN B., HAUSER J., KAC E., KRPAN J.V., MENSVOORT VAN K.: *Rematerializations*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2010*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag 2010.
- FEYNMAN R.P.: *There’s Plenty of Room at the Bottom*. <http://www.zyvex.com/nanotech/feynman.html> [data dostępu: 31.05.2014].
- FLUSSER V., BEC L.: *Vampyroteuthis Infernalis. A Treatise, with a Report by the Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2012.
- FRIEDMAN K.: *Intermedia: Four Histories, Three Directions, Two Futures*. W: *Intermedia: Enacting the Liminal*. Eds. H. BREDER, K.-P. BUSSE. Dortmund, Dortmunder Schriften zur Kunst, 2005.
- FRIELING R., DANIELS D.: *Medien Kunst Netz*. W: *Hybrid. Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 2005.
- FUJIHATA M.: *Field-Works@Alsace*. W: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.
- FUKUYAMA F.: *Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej*. Przeł. B. PIETRZYK. Kraków, Znak, 2004.
- FULLER M.: *Behind the Blip. Essays on the Culture of Software*. New York, Autonomedia, 2003.
- FULLER M.: *Softness: Interrogability; General Intellect; Art Methodologies in Software*. Arhus, Center for Digital Æstetik-forskning, 2006.
- GALLOWAY A.R., THACKER E., WARK M.: *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediations*. Chicago, London, The University of Chicago Press, 2014.
- GANE N., BEER D.: *New Media. The Key Concepts*. Oxford, New York, Berg, 2008.
- GARREAU J.: *Radykalna ewolucja. Czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?* Przeł. A. KŁOCH i A. MICHAŁSKI. Warszawa, Prószyński i S-ka, [b.r.].
- GATTI G.M.: *The Technological Herbarium. Vegetable Nature and New Technologies in Art Between the Second and Third Millennia*. Berlin, Avinus Verlag, 2009.

- GEERTZ C.: *O gatunkach zmąconych*. Przeł. z. ŁAPIŃSKI. W: *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Red. R. NYCZ. Kraków, Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1997.
- Genetische Kunst – Künstliches Leben. Hrsg. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, psv Verleger, 1993.
- GENOSKO G.: *The Promise of Post-Media*. W: *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*. Eds. C. APPRICH, J.B. SLATER, A. ILES, O.L. SCHULTZ. Lüneburg, Post-Media Labs, Mute Books, 2013.
- GIANNACHI G.: *Virtual Theatres*. London, New York, Routledge, 2004.
- GIBSON W.: *Forward: „The Body”*. W: *Stelarc. The Monograph*. Ed. M. SMITH. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.
- GODDARD M.: *Félix and Alice in the Wonderland: The Encounter. Between Guattari and Berardi and the Post-Media Era*. W: *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*. Eds. C. APPRICH, J.B. SLATER, A. ILES, O.L. SCHULTZ. Lüneburg, Post-Media Labs, Mute Books, 2013.
- GOLDBERG K.: *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance*. W: *The Robot in the Garden. Teleroobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Ed. K. GOLDBERG. Cambridge MA, London, MIT Press, 2000.
- GRAHAM B., COOK S.: *Rethinking Curating. Art after New Media*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2010.
- GRAU O.: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.
- GREENE R.: *Internet Art*. London, Thames & Hudson, 2004.
- GRELLA G.: *The Infinite*. http://www.armoryonpark.org/downloads/press/2011_May_25_ClassicalTV.pdf [data dostępu: 5.02.2016].
- GROVER A., HAUSER J., KRPAŃ J., MILLER A.I., OHLENSCHLÄGER K.: *Undisciplined Art: From Low Tech to High Breed*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2013*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2013.
- GUATTARI F.: *Towards a Post-Media*. W: *Provocative Alloys. A Post-Media Anthology*. Eds. C. APPRICH, J.B. SLATER, A. ILES, O.L. SCHULTZ. Lüneburg, Post-Media Lab, Mute Books, 2013.
- GUATTARI F.: *Towards a Post-Media Era*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/towards-post-media-era> [data dostępu: 20.05.2015].
- GUNKEL P.: *Ideonomy: The Science of Ideas. Introductions, Foundations and Applications*. http://ideonomy.mit.edu/pdf/Ideonomy_Orange.pdf [data dostępu: 20.06.2015].
- HABERMAS J.: *Technika i nauka jako „ideologie”*. Przeł. M. ŁUKASIEWICZ. W: *Czy kryzys socjologii? Wybrał i wstępem opatrzył J. SZACKI*. Warszawa, Czytelnik, 1977.
- HABERMAS J.: *Praktyczne następstwa postępu naukowo-technicznego*. Przeł. Z. KRASNOŹĘBSKI. W: IDEM: *Teoria i praktyka. Wybór pism*. Warszawa, PIW, 1983.
- HABERMAS J.: *Przyszłość natury ludzkiej. Czy zmierzamy do eugeniki naturalnej?* Przeł. M. ŁUKASIEWICZ. Warszawa, Scholar, 2003.
- HARAWAY D.J.: *How Like a Leaf. An Interview with Thyra Nichols Goodeve*. London, New York, Routledge, 2000.
- HARAWAY D.J.: *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago, Prickly Paradigm Press, 2003.
- HARAWAY D.J.: *When Species Meet*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2008.
- HASSAN I.: *Prometheus as Performer: Towards Posthumanist Culture*. „Georgia Review” 1977, vol. 31, nr 4.
- HAUSER J.: *Stelarc. Extra Ear: Ear on Arm. Interview by Jens Hauser*. W: *sk-Interfaces. Exploding Borders – Creating Membranes in Art, Technology and Society*. Ed. J. HAUSER. Liverpool, Chicago, Liverpool University Press, 2008.
- HAUSER J., RACKHAM M., CILLIARI S., REAS C., BAUR J.: *Hybrid: Holism 2.0*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2009*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2009.
- HAYLES N.K.: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London, The University of Chicago Press, 1999.
- HAZAN H.: *Against Hybridity. Social Impasses in a Globalizing World*. Cambridge, Polity Press, 2015.
- HEINRICHS J., SPIELMANN Y.: *Editorial. „Convergence” 2002*, vol. 8, nr 4.

- HERBERT M.: *Infinity's Borders: Ryoji Ikeda*. W: *Sound*. Ed. C. KELLY. London, Cambridge MA, Whitechapel Gallery, MIT Press, 2011.
- HIGGINS D.: *Intermedia*. „Leonardo” 2001, vol. 34, nr 1.
- HOSAKA K.: *What is Logical Emotion?* W: *Logical Emotion. Contemporary Art from Japan*. Eds. S. SCHASCHL, K. HOSAKA. Zürich, Museum Haus Konstruktiv, 2015.
- HUHTAMO E.: *Twin – Touch – Test – Redut: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. W: *MediaArtHistories*. Ed. O. GRAU. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007.
- HUHTAMO E.: *Touchscapes*. W: *Christa Sommerer. Laurent Mignonneau. Interactive Art Research*. Eds. G. STOCKER, C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU. Wien, New York, Springer-Verlag, 2009.
- HUHTAMO E.: *Trouble at the Interface 2.0*. <http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> [data dostępu: 24.06.2015].
- IBARRA DE M.B.S.: *datamatics: Ryoji Ikeda*. W: IKEDA R.: *datamatics*. Milan, Charta, 2012.
- IKEDA R.: *formula*. London, Forma, 2005.
- IKEDA R.: *datamatics*. Milan, Charta, 2012.
- IKEDA R., NICOLAI C.: *cyclo.id. vol 1*. Berlin, Gestalten, 2011.
- IKEDA R.: *As Told to John Arthur Peetz*. <http://artforum.com/words/id=28380> [data dostępu: 3.02.2015].
- IKEDA R.: *Artist Statement*. http://www.armoryonpark.org/downloads/Ryoji_Ikeda_House_Program.pdf [data dostępu: 3.02.2016].
- Interface Cultures. Master Study Program*. Linz, University of Art and Design, Institute of Media Studies, 2012.
- JENKINS H.: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.
- JEON H.: *Biomedias Convergence in Bioart*. „International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature” 2014, vol. 2, nr 3.
- JONES M.J.: *Stelarc. Still Hanging Around*. <http://www.conceptlab.com/coretext/2001a/cstage-stelarc.html> [data dostępu: 18.06.2013].
- JOHNSON S.: *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York, Basic Books, 1997.
- JOY B.: *Dlaczego przyszłość nas nie potrzebuje?* Przeł. W. DERECHOWSKI. W: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w „Matrix”*. Red. G. YEFFETH. Gliwice, Helion, [b.r.].
- KAC E.: *Introduction. Art that Looks You in the Eye. Hybrids, Clones, Mutants, Synthetics, and Transgenic*. W: *Signs of Life. Bio Art and Beyond*. Ed. E. KAC. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007.
- KAC E.: *Ornitorrinco: Exploring Telepresence and Remote Sensing*. „Leonardo” 1990, vol. 24, nr 2.
- KAC E.: *Telepresence Art*. W: *Teleskulptur*. Ed. R. KRIESCHE. Graz, Kulturdata, 1993.
- KAC E.: *Interactive Art on the Net*. <http://www.ekac.org/interactiveartonthenet.html> [data dostępu: 23.06.2015].
- KAHN J.: *Uciekłem z Facebooka, jestem szczęśliwy*. „Gazeta Wyborcza” z dnia 17–18 września 2011.
- KALINOWSKI F.: *Phantom Flesh: Extreme Performance Artist Stelarc Interviewed*. <http://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview> [data dostępu: 15.06.2013].
- KAY A., GOLDBERG A.: *Personal Dynamic Media*. W: *The New Media Reader*. Eds. N. WARDRIPE-FRUIIN, N. MONTFORT. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.
- KAY A.C.: *A Personal Computer for Children All of Ages*. <http://www.mprove.de/diplom/gui/Kay72a.pdf> [data dostępu: 24.07.2015].
- KEMBER S.: *Cyberfeminism and Artificial Life*. London, New York, Routledge, 2003.
- KEMBER S., ZYLINSKA J.: *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2012.
- KEMBER S.: *Creative Evolution? The Quest of Life (on Mars)*. <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/235/216> [data dostępu: 25.06.2013].

- KERCKHOVE DE D.: *Hybrid Elements of a Re-mix Culture*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.
- KITTLER F.A.: *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Stanford University Press, 1999.
- KLUSZCZYŃSKI R.W.: *Historie hybrydyzacji. Sztuka (multi)mediów wobec procesów globalizacji kultury*. W: *Kultura w czasach globalizacji*. Red. M. JACYNO, A. JAWŁOWSKA, M. KEMPNY. Warszawa, Wydawnictwo Instytut Filozofii i Socjologii PAN, 2004.
- KLUSZCZYŃSKI R.W.: *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 82.
- KLUSZCZYŃSKI R.W.: *Paradygmat sztuk nowych mediów*. „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 85.
- KOWALSKA B.: *Sztuka w poszukiwaniu mediów*. Warszawa, Wiedza Powszechna, 1985.
- KRAUSS R.: *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition*. New York, Thames & Hudson, 1999.
- KRAUSS R.: *Two Moments from the Post-Medium Condition*. „October” 2006, nr 116.
- KROKER A. i M.: *We Are All Stelarc's Now*. W: *Stelarc. The Monograph*. Ed. M. SMITH. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.
- KRZYSZTOFEK K.: *Od kultury do antropotechnologii*. „Rita Baum” 2011, nr 18.
- KURZWEIL R.: *Połączenie człowieka z maszyną: czy czeka nas matrix?* Przeł. W. DERECHOWSKI. W: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w „Matrix”*. Ed. G. YEFFETH. Gliwice, Helion, [b.r.].
- KURZWEIL R.: *The Age of Intelligent Machines*. Cambridge MA, London, MIT Press, 1990.
- KURZWEIL R.: *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*. New York, Penguin Books, 1999.
- KURZWEIL R.: *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*. Przeł. E. CHODKOWSKA, A. NOWOSIELSKA. Warszawa, Kurhaus Publishing, 2013.
- LA METTRIE DE J.O.: *Człowiek-Maszyna*. Przeł. S. RUDNIAŃSKI. Warszawa, PIW, 1984.
- LANGTON C.G.: *Artificial Life*. W: *Genetische Kunst – Künstliches Leben*. Hrsg. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PVS Verlag, 1993.
- LANIER J.: *Połowa manifestu*. W: *Nowy renesans. Granice nauki*. Przeł. P.J. SZWAJCER, A. EICHLER. Red. J. BROCKMAN. Warszawa, Wydawnictwo CiS, 2005.
- LANIER J.: *You Are Not a Gadget. Manifesto*. New York, Allen Lane, 2010.
- LANIER J.: *Who Owns The Future?* New York, Simon & Schuster, 2013.
- LATOUR B.: *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora–sieci*. Przeł. A. DERA, K. ARBISZEWSKI. Wstęp K. ARBISZEWSKI. Kraków, Universitas, 2010.
- LEONARD J.: *Eugene Thacker on Biomedica*. <http://www.renegademedica.info/books/eugene-thacker.html> [data dostępu: 20.05.2014].
- LESSIG L.: *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*. Przeł. R. PRÓCHNIAK. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2009.
- LÉVY P.: *Cyberculture*. Minneapolis, London, Minneapolis University Press, 2001.
- LEVY S.: *Insanely Great: The Life and Times of Macintosh, the Computer that Change Everything*. New York, Penguin Books, 1994.
- LICHT A.: *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*. New York, Rizzoli, 2007.
- LICHT A.: *Sound Art: Origins, Development and Ambiguities*. „Organized Sound” 2009, vol. 14, nr 1.
- LINZ R.: *An Interview with Stelarc*. http://www.rainerlinz.net/nma/repr/Stelarc_interview.html [data dostępu: 26.10.2013].
- LOTRINGER S., VIRILIO P.: *The Accident of Art*. New York, Semiotext(e), 2005.
- LONDON B.: *Soundings. A Contemporary Score*. New York, The Museum of Modern Art, 2013.
- LOVINK G.: *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*. London, New York, Routledge, 2007.
- MACIĄG R.: *Deus ex machina. Nowe media i ich projekt poznawczy*. Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012.
- MANOVICH L.: *Estetyka postmedialna*. Przeł. E. WÓJTOWICZ. W: *Redefinicja pojęcia sztuka. Nowoczesność i wielokulturowość*. Red. J. DĄBKOWSKA-ZYDROŃ. Poznań, Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa, 2006.

- MANOVICH L.: *Język nowych mediów*. Przeł. P. CYPRYAŃSKI. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006.
- MANOVICH L.: *Software Takes Command*. New York, Bloomsbury Academic, 2013.
- MANOVICH L.: *The Death of Computer Art*. <http://rhizome.org/discuss/view/28877> [data dostępu: 16.07.2015].
- MANOVICH L.: *Info-Aesthetics: Information and Form*. <http://manovich.net/index.php/projects/info-aesthetics> [data dostępu: 17.07.2015].
- MANOVICH L.: *Introduction to Info-Aesthetics*. <http://manovich.net/index.php/projects/introduction-to-info-aesthetics> [data dostępu: 17.07.2015].
- MANOVICH L.: *Post-media Aesthetics*. <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> [data dostępu: 18.07.2015].
- MANOVICH L.: *Understanding Hybrid Media*. http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf [data dostępu: 22.07.2015].
- MASSUMI B.: *The Evolutionary Alchemy of Reason*. W: IDEM: *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*. Durham, London, Duke University Press, 2002.
- MASUDA Y.: *The Information Society as Post-Industrial Society*. Washington, D.C. World Future Society, 1980.
- MCLAUGHLIN M.L., OSBORNE K.K., ELLISON N.B.: *Virtual Community in a Telepresence Environment*. W: *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*. Ed. S.G. JONES. London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications, 1997.
- MEDOSCH A.: *Technological Determinism in Media*. http://archive.thenextlayer.org/files/TechnoDeterminismMAM_o/index.pdf [data dostępu: 24.06.2015].
- MEDOSCH A.: *Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed*. <http://www.mazine.ws/node/230> [data dostępu: 16.07.2015].
- MEY K., SPIELMANN Y.: *Editorial. „Convergence”* 2005, vol. 11, nr 4.
- MENZEL P., D'ALUISIO F.: *Robo sapiens. Czy roboty mogą myśleć?* Przeł. K. TCHOŃ. Warszawa, Wydawnictwo G+J Gruner + Jahr Polska, 2002.
- MIGNONNEAU L., SOMMERER C.: *From the Poesy of Programming to Research as an Art Form*. W: *Code. The Language of Our Time*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2003.
- MILLER M.H.: *Infinite Quest: Ryoji Ikeda Wants to Disappear*. <http://observer.com/2011/05/infinite-quest-ryoji-ikeda-wants-to-disappear/> [data dostępu: 18.01.2015].
- MINSKY M.: *The Emotion Machine. Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of Human Mind*. New York, London, Toronto, Sydney, Simon & Schuster, 2006.
- MINSKY M.: *Telepresence*. <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html> [data dostępu: 20.06.2015].
- MISIAK T.: *Aksjologiczny wymiar współczesnej rekonfiguracji aisthesis*. „Estetyka i Krytyka” 2012, nr 1 (24).
- MISS M.: *An Interview with Stelarc*. <http://www.to.or.at/stelarc/interview01.html> [data dostępu: 26.10.2013].
- MITCHELL W.J.: *Me++. The Cyborg Self and the Networking City*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.
- MORE M.: *The Extropian Principles. Version 3.0. A Transhumanist Declaration*. <http://vency.com/extropian3.htm> [data dostępu: 10.06.2015].
- MORRIS S.: *Museums & New Media Art. A Research Report Commissioned by The Rockefeller Foundation*, 2001. http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf [data dostępu: 15.07.2015].
- Mówi Jaron Lanier*. Wybrał i przeł. P. ZAWOJSKI. „Opcje” 2000, nr 4.
- MULDER A.: *Understanding Media Theory*. Rotterdam, V2_/Naï Publishers, 2004.
- MURRAY T.: *Imaging Sound in New Media Art. Asia Acoustic Distributed*. W: *Released the Image. From Literature to New Media*. Eds. J. KHALIP, R. MITCHELL. Stanford, Stanford University Press, 2011.
- NAVAS E.: *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. Wien, New York, Springer-Verlag, 2012.
- NEGROPONTE N.: *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*. Przeł. M. ŁAKOMY. Warszawa, Książka i Wiedza, 1997.

- NELSON T.: *Computer Lib/Dream Machines*. Redmond, Tempus, 1987.
- net_condition. *Art and Global Media*. Eds. P. WEIBEL, T. DRUCKREY. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001.
- NICOLAI C.: *syn chron*. Berlin, Die Gestalten Verlag, 2013.
- NORA S., MINC A.: *The Computerisation of Society. A Raport to the President of France*. Cambridge MA, London, MIT Press, 1980.
- NORRIS P.: *Digital Divide. Civic Engagement, Information Poverty and the Internet Worldwide*. Cambridge, Cambridge University Press, 2001.
- O'CALLAGHAM C.: *Sounds. A Philosophical Theory*. Oxford, Oxford University Press, 2007.
- OCHERT A.: *Planting Seeds of Doubt*. „California Monthly” 2000, vol. 111, nr 2.
- OXSUTA Z.: *Spatium Gelatum*. „Architektura & Biznes” 2004, nr 1.
- OXSUTA Z.: *Biological Habitat: Breeding Space Technology, Made in Space*. W: *Prix Ars Electronica. CyberArts 2007*. Eds. H. LEOPOLDSER, C. SCHÖPF, G. STOCKER. Ostfildern, Hatje Cantz Verlag 2007.
- OXSUTA Z.: *Ja, komornik*. W: *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach pohumanizmu i transhumanizmu*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, 13muz, 2015.
- ORLIŃSKI W.: *Internet. Czas się bać*. Warszawa, Agora S.A., 2013.
- OŻÓG M.: *Dźwiękowy krajobraz sieci (wywiad)*. <http://www.mimagazyn.pl/index.php/maciej-ozog-dzwiekowy-krajobraz-sieci-wywiad/> [data dostępu: 29.01.2016].
- PAPASTERGIADIS N.: *Hybridity and Ambivalence. Places and Flows in Contemporary Art and Culture*. „Theory, Culture & Society” 2005, vol. 22, nr 4.
- PAUL C.: *Digital Art*. London, New York, Thames & Hudson, 2003.
- PEARSON K.A.: *Life Becoming Body: On The „Meaning” of Posthuman Evolution*. „Cultural Values” 1999, vol. 1, nr 2.
- PINGREE G.B., GITELMAN L.: *Introduction: What's New About New Media*. W: *New Media, 1740–1915*. Eds. L. GITELMAN, G.B. PINGREE. Cambridge MA, London, MIT Press, 2003.
- PORCZAK A.: *Jak kontaktujemy się ze sztuką? W: Interfejsy sztuki*. Red. A. PORCZAK. Kraków, Wydawnictwo ASP w Krakowie, 2008.
- PRUSINKIEWICZ P.: *The Algorithmic Beauty of Plants*. Wien, New York, Springer-Verlag, 1990.
- PUFF M.: *Acting in the Interstices. Thoughts on an Ethic of Hybrid Identity*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.
- QUARANTA D.: *Don't Say New Media! W: IDEM: In Your Computer*. Brescia, LINK Editions, 2011.
- QUARANTA D.: *Beyond New Media Art*. Brescia, LINK Editions, 2013.
- ROADS C.: *Microsound*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2001.
- RODZEŃ J.: *Dawida Bohma filozofia ukrytego porządku*. „Zagadnienia Filozoficzne w Nauce” 1991, T. 13.
- RÖSSLER O.E., WEIBEL P.: *Our Rainbow World*. W: *The World from Within – ENDO & NANO*. Eds. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PVS Verleger, 1992.
- RÖSSLER O.E.: *Endophysics: The World as an Interface*. Singapore, New Jersey, London, Hong Kong, World Scientific, 1998.
- RUSH M.: *New Media In Late 20th-Century Art*. London, New York, Thames & Hudson, 1999.
- RUSH M.: *New Media In Art*. London, New York, Thames & Hudson, 2005.
- SAKANE I.: *On the Nostalgic History of Interactive Art – A Personal Retrospective*. W: *Christa Sommerer. Laurent Mignonneau. Interactive Art Research*. Eds. G. STOCKER, C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU. Wien, New York, Springer-Verlag, 2009.
- SANDALL S.: *Performance Artist Stelarc Interviewed*. <http://www.readersvoice.com/interviews/2003/04/performance-artist-stelarc-interviewed/> [data dostępu: 29.06.2013].
- SCHABER C.: *Stelarc: Hard-Wired, Suspended and Contemplating the Post-Evolutionary Human*. <http://dailyuw.com/archive/1996/05/09/imported/stelarc-hard-wired-suspended-and-contemplating-post-evolutionary-human#.U85Uxucnql> [data dostępu: 28.06.2013].
- SCHWARZ H.-P.: *Media–Art–History*. W: *Media–Art–History. Media Museum. ZKM □ Center for Art and Media Karlsruhe*. Ed. H.-P. SCHWARZ. Munich, New York, Prestel, 1997.

- SEMMERLING L., SCHWINGELER S.: *supersymmetry. the planck universe*. W: GLOBALE: Ryoji Ikeda: *micro|macro*. Eds. U. HAVEMANN, J. LUTZ, L. SEMMERLING, S. SCHWINGELER. Karlsruhe, ZKM, 2015.
- SHANKEN E.A.: *From Cybernetics to Telematics. The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott*. W: R. ASCOTT: *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Ed. E.A. SHANKEN. Berkeley, Los Angeles, London University of California Press, 2003.
- SHANKEN E.A.: *Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon*. W: *MediaArtHistories*. Ed. O. GRAU. Cambridge MA, London, MIT Press, 2007.
- SHANKEN E.A.: *New Media, Art-Science, and Contemporary Art: Towards a Hybrid Discours?* „Artnodes. Journal on Art, Science and Technology” 2001, nr 1. <http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-shanken/artnodes-n11-shanken-eng> [data dostępu: 16.07.2015].
- SHUSTERMAN R.: *Somaesthetics: A Disciplinary Proposal*. „The Journal of Aesthetics and Art Criticism” 1999, vol. 57, nr 3.
- SHUSTERMAN R.: *Somaesthetics and Care of the Self: The Case of Foucault*. „The Monist” 2000, vol. 83, nr 4.
- SHUSTERMAN R.: *Praktyka filozofii, filozofia praktyki. Pragmatyzm a życie filozoficzne*. Przeł. A. MITEK. Red. naukowa K. WILKOSZEWSKA. Kraków, Universitas, 2005.
- SHUSTERMAN R.: *Myślenie poprzez ciało. Rozwinięcie nauk humanistycznych – uzasadnienie dla somaestetyki*. Przeł. S. STANKIEWICZ. W: *Wizje i rewizje. Wielka księga estetyki polskiej*. Red. K. WILKOSZEWSKA. Kraków, Universitas, 2007.
- SHUSTERMAN R.: *O sztuce i życiu. Od poetyki hip-hopu do filozofii somatycznej*. Wybór, opracowanie i tłum. W. MAŁECKI. Wrocław, Atla 2, 2007.
- Software Studies. A Lexicon*. Ed. M. FULLER. Cambridge MA, London, MIT Press, 2008.
- SOMMERER C., MIGNONNEAU L.: *Interface Cultures*. W: *Hybrid. Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPH. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2003.
- SOMMERER C., MIGNONNEAU L.: *Interface Cultures – Artistic Aspects of Interface Design*. W: *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interactions*. Eds. C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU, D. KING. Bielefeld, Transcript Verlag, 2008.
- Sondowanie. Ze Stelarkiem rozmawiają Joanna Żylińska i Gary Hill*. „Autoportret” 2012, nr 3 (38).
- SPIELMANN Y.: *Hybridization: Some Reflections on the Technologies and Aesthetics of Contemporary Media Cultures*. „Art Inquiry. Reserches sur les Arts” 2003, vol. 5.
- STELARC: *Detached Breath/Spinning Retina*. „High Performance” 1988, nr 41–42.
- STELARC: *Prosthetics, Robotics and Remote Existence. Postevolutionary Strategies*. „Leonardo” 1991, vol. 24, nr 5.
- STELARC: *Pasożytnicze wizje; doznania zmienne, intymne i bezwiedne*. [B.tłum.]. W: *Media Art Biennale*. WRO 97. Red. P. KRAJEWSKI, V. KUTLUBASIS-KRAJEWSKA. Wrocław, Open Studio, 1997.
- STELARC, SMITH M.: *Animating Bodies, Mobilizing Technologies: Stelarc in Conversation*. W: *Stelarc. The Monograph*. Ed. M. SMITH. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.
- STELARC: *From Psycho-Body to Cyber-System. Image as Post-Human Entities*. W: *The Cybercultures Reader*. Eds. D. BELL, B.M. KENNEDY. London, New York, Routledge, 2007.
- STELARC: *The Cadaver, the Comatose & the Chimera: Alternative Anatomical Architectures*. <http://stelarc.org/documents/StelarcLecture2009.pdf> (2009) [data dostępu: 24.09.2013].
- STELARC: *Zombies & Cyborgs. The Cadaver, the Comatose & the Chimera*. <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf> (2010) [data dostępu: 24.09.2013].
- STELARC: *Ciało w obiegu: śmierć, koma i chimera*. http://wro2011.wrocenter.pl/site/reader/stelarc_pl.pdf (2011) [data dostępu: 24.09.2013].
- STELARC: *Prosthetic Head. Intelligence, Awareness and Agency*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=490> [data dostępu: 2.07.2013].
- STOCKER G., SCHÖPF C.: *Hybrid – Living in Paradox*. W: *Hybrid – Living in Paradox*. Eds. G. STOCKER, C. SCHÖPF. Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2005.

- STROSS B.: *The Hybrid Metaphor. From Biology to Culture*. „The Journal of American Folklore” 1999, vol. 112, nr 445.
- SUPANICK J.: *Come Together: Ryoji Ikeda the Transfinite (Extended)*.
<http://www.filmcomment.com/article/come-together-ryoji-ikeda-traverses-the-transfinite/> [data dostępu: 1.02.2016].
- SUTTON G.: *Stan VanDerBeek's Movie-Drome: Networking the Subject*. W: *The Cinematic Imaginary after Film*. Eds. J. SHAW, P. WEIBEL. Karlsruhe, Cambridge MA, London, ZKM | Center for Art and Media, MIT Press, 2003.
- SZYDŁOWSKI K.: „Przeszłość jest nieskończonym zbiorem możliwości”: rozmowa z Siegfriedem Zielinskim o an-archeologii mediów. Przeł. K. SZYDŁOWSKI. „Teksty Drugie” 2014, nr 3.
- TERRANOVA T.: *Post-Human Unbounded. Artificial Evolution and High-Tech Subcultures*. W: *The Cybercultures Reader*. Eds. D. BELL, B.M. KENNEDY. London, New York, Routledge, 2007.
- THACKER E.: *Biomedica*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2004.
- THACKER E.: *The Global Genome. Biotechnology, Politics, and Culture*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2005.
- THACKER E.: *Biomedica*. W: *Critical Terms for Media Studies*. Eds. W.J.T. MITCHELL, M.B.N. HANSEN. Chicago, London, The University of Chicago Press, 2010.
- The Mathematics of Music. An Interview with Ryoji Ikeda*. <http://benmarles.blogspot.com/2011/04/ryoji-ikeda-interview.html> [data dostępu: 23.01.2016].
- THEO-MASS LEXLEICTOUS: *The #Postdigitalism Manifesto*. <http://theo-mass.tumblr.com/post/41103742822/the-postdigitalism-manifesto> [data dostępu: 5.10.2015].
- The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Ed. K. GOLDBERG. Cambridge MA, London, MIT Press, 2000.
- 30 Years after „Les Immatériaux”: Art, Science, and Theory*. Eds. Y. HUI, A. BROECKMAN. Lüneburg, Meson Press, 2015.
- TIMBERG S.: *Jaron Lanier: The Internet Destroyed the Middle Class*. http://www.salon.com/2013/05/12/jaron_lanier_the_internet_destroyed_the_middle_class/ [data dostępu: 31.05.2014].
- Transhumanism Declaration*. <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/> [data dostępu: 9.06.2014].
- TRIBE M., JANA R.: *New Media Art*. Köln, London, Los Angeles, Madrid, Paris, Tokyo, Taschen, 2006.
- TZAR J., SCIGLIANO E.: *Through the Eye of an Octopus. An Exploration of the Brainpower of a Lowly Mollusk*. <http://discovermagazine.com/2003/oct/feateye> [data dostępu: 3.06.2014].
- V&L. Eds. X. BARRAL, R. IKEDA, C. NAPHEGYI. Paris, Éditions Xavier Barral, 2008.
- VENTER J.C.: *Life at the Speed of Light. From the Double Helix to Dawn of Digital Life*. New York, Viking Adult, 2013.
- VINGE V.: *Osobliwość*. [B.tłum.]. „Rita Baum” 2011, nr 18.
- VIRILIO P.: *The Aesthetics of Disappearance*. New York, Semiotext(e), 1991.
- VIRILIO P.: *The Art of Motor*. London, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1995.
- VIRILIO P.: *Open Sky*. London, New York, Verso, 1997.
- Virilio Live. Selected Interviews*. Ed. J. ARMITAGE. London, New Delhi, Sage Publications, Thousand Oaks, 2001.
- VIRILIO P., LOTRINGER S.: *Crepuscular Dawn*. New York, Semiotext(e), 2002.
- WEIBEL P.: *Foreword*. W: *The Art of Science Interface and Interaction Design*. Eds. C. SOMMERER, L.C. JAIN, L. MIGNONNEAU. Berlin, Heidelberg, Springer Verlag, 2008.
- WEIBEL P.: *The Art of Artificial*. W: *Christa Sommerer. Laurent Mignonneau. Interactive Art Research*. Eds. G. STOCKER, C. SOMMERER, L. MIGNONNEAU. Wien, New York, Springer-Verlag, 2009.
- WEIBEL P.: *Od mediów mechanicznych do mediów społecznych*. Przeł. W. NIEMIROWSKI. W: *Mindware. Technologie dialogu*. Red. P. CELIŃSKI. Lublin, Warsztat Kultury – Filia Centrum Kultury w Lublinie, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, 2012.

- WEIBEL P.: *The Physics of Art*. W: GLOBALE: Ryoji Ikeda: *micro|macro*. Eds. U. HAVEMANN, J. LUTZ, L. SEMMERLING, S. SCHWINGELER. Karlsruhe, ZKM, 2015.
- WEIBEL P.: *The Post-Media Condition*. <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition> [data dostępu: 20.06.2015].
- WEIBEL P.: *Artist Interview: Ryoji Ikeda, Creator of „superposition”*. <http://umslobby.org/index.php/2014/10/artist-interview-ryoji-ikeda-creator-of-superposition-16077> [data dostępu: 29.01.2016].
- WEIL B.: *Notes on the Immersive Dataspace of Ryoji Ikeda*. W: R. IKEDA: *datamatics*. Milan, Charta, 2012.
- WEINSTONE A.: *Avatar Bodies. A Tantra for Posthumanism*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2004.
- WELSCH W.: *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*. Przeł. K. GUCZAŁSKA. Red. naukowa K. WILKOŚZEWSKA. Kraków, Universitas, 2005.
- WILSON S.: *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge MA, London, MIT Press, 2002.
- WILSON S.: *Art+Science Now*. London, Thames & Hudson, 2010.
- WOJNECKI S.: *Fotografia postmedialna*. http://www.galeriaff.infocentrum.com/2002/wojniec/sw_p.html [data dostępu: 15.07.2015].
- The World from Within* – ENDO & NANO. Eds. K. GERBEL, P. WEIBEL. Wien, PVS Verleger, 1992.
- YAO S.G.: *Taxonomizing Hybridity*. „Textual Practice” 2003, nr 17 (2).
- YOUNG A.: *An Interview with cyclo. (Ryoji Ikeda and Carsten Nicolai)*. http://www.moma.org/explore/inside_out/2013/10/01/an-interview-with-cyclo-ryoji-ikeda-and-carsten-nicolai/ [data dostępu: 22.01.2016].
- ZACHER L.W.: *Transformacje społeczeństw: od informacji do wiedzy*. Warszawa, Wydawnictwo C.H. Beck, 2007.
- ZAWOJSKI P.: *Destrukcja versus wspomaganie ciała w cyberprzestrzeni. Przypadek Stelarc*. „Kultura Współczesna” 2000, nr 1–2.
- ZAWOJSKI P.: *Jaron Lanier. Szkic do (wirtualnego) portretu*. „Opcje” 2000, nr 4.
- ZAWOJSKI P.: *Hybrydalna rzeczywistość. Pamiętnik z Ars Electronica 2005*. „Opcje” 2005, nr 4.
- ZAWOJSKI P.: *Daniel Lee, czyli hybrydyczność fotografii cyfrowej. Teoria i praktyka*. „Rocznik Historii Sztuki” 2006, T. 21.
- ZAWOJSKI P.: *Transmedialny szum pofestiwalowy*. „artPapier” 2006, nr 7. <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=9&artykul=195> [data dostępu: 16.07.2015].
- ZAWOJSKI P.: *Paradoksy obrazu w epoce cyfrowej*. W: *Cyberfoto 2009. XII Międzynarodowy Konkurs Fotografii Cyfrowej*. Częstochowa, Regionalny Ośrodek Kultury, 2009.
- ZAWOJSKI P.: *(Post)Human Nature*. „Opcje” 2009, nr 4.
- ZAWOJSKI P.: *Nauka i sztuka w wieku technologii cyfrowych. Bezpieczne związki*. W: *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii*. Red. P. ZAWOJSKI. Szczecin, Stowarzyszenie Make it Funky Production, 2010.
- ZAWOJSKI P.: *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Warszawa, Poltext, 2010.
- ZAWOJSKI P.: *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012.
- ZAWOJSKI P.: *Fragment niedokończonej opowieści o „Hybrydach czasoprzestrzeni”*. W: I. GUSTOWSKA: *66 Persons Search for Iza G*. Poznań, Fundacja 9/11 Art Space, 2012.
- ZAWOJSKI P.: *Twarz Innej. Marina Abramović w MOMA*. „Opcje” 2013, nr 4.
- ZAWOJSKI P.: *„A-Valve”. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau*. W: *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*. Red. P. ZAWOJSKI. Katowice, Instytucja Kultury – Miasto Ogrodów, 2015.
- ZIELINSKI S.: *Archeologia mediów. O głębokim czasie technicznie zapośredniczonego słuchania i widzenia*. Przeł. K. KRZEMIENIOWA. Warszawa, Oficyna Naukowa, 2012.
- ZIELINSKI S.: *[... After the Media]. News from Slow-Fading Twentieth Century*. Minneapolis, Univocal, 2013.
- ZIEMACKI J.: *Frankenstein w nowym kostiumie*. „Wysokie Obcasy” 2014, nr 21.
- ZURBRUGG N.: *Virilio, Stelarc and „Terminal” Technoculture*. „Theory, Culture & Society” 1999, vol. 16, nr 5–6.

Życie poza statkiem kosmicznym Ziemia. Ze Zbigniewem Oksiętą rozmawia Monika Bakke.

<http://www.obieg.pl/rozmowy/1582> [data dostępu: 18.05.2015].

ŻYLIŃSKA J.: *Bioetyka w epoce nowych mediów*. Przeł. P. PONIATOWSKA. Warszawa, Instytut Badań Literackich PAN, 2013.

Źródła internetowe:

<http://archive.aec.at/print/> [data dostępu: 27.06.2015].

http://e-drexler.com/d/06/00/Nanosystems/glossary/glossary_m.html [data dostępu: 15.06.2013].

https://en.wikipedia.org/wiki/Hybrid_arts [data dostępu: 24.06.2015].

<http://hermes.mbl.edu/mrc/hanlon/coloration.html> [data dostępu: 3.06.2014].

<http://ideonomy.mit.edu> [data dostępu: 20.06.2015].

<http://special.ycam.jp/supersymmetry/en/work/index.html> [data dostępu: 4.02.2016].

www.aec.at/prix/en/kategorien/hybrid-art [data dostępu: 25.06.2015].

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Astrolabium> [data dostępu: 17.07.2015].

<http://www.aleph.se/Trans/Global/Uploading/index.html> [data dostępu: 10.06.2014].

<http://www.banffcentre.ca/wpg/exhibitions/2005/formerly> [data dostępu: 27.07.2015].

<http://www.culture.com.au/metabody/index.html> [data dostępu: 30.07.2013].

<http://www.geminoid.jp/en/index.html> [data dostępu: 4.06.2014].

<http://www.manifesta.org/manifesta4/en/projects/artist1554.html> [data dostępu: 17.07.2015].

<http://www.medienkunstnetz.de> [data dostępu: 16.07.2015].

<http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Inke+Arns> [data dostępu: 28.07.2015].

<http://www.sciartinamerica.com/magazine.html> [data dostępu: 3.12.2014].

<http://web.stanford.edu/dept/sul/library/extra4/sloan/mousesite/1968Demo.html> [data dostępu: 24.06.2015].

<http://www.tca.uwa.edu.au/atGlance/manifesto.html> [data dostępu: 25.06.2015].

Spis ilustracji

Rozdział 5. Ken Goldberg. Teleobecność i sztuka teleobecności.

Telegarden – natura versus (?) technokultura

- Fot. 1. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, fot. Piotr Zawojski.
- Fot. 2. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, fot. Piotr Zawojski.
- Fot. 3. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/big-images/>.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 4. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 5. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 6. Ken Goldberg, Joseph Santarromana: *Telegarden*, 1995–2004, źródło: <http://queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>.
Dzięki uprzejmości artystów.

Rozdział 6. Stelarc. Kim jest i co nam mówi?

- Fot. 7. Stelarc: *Handswriting. Writing One Word Simultaneously With Three Hands*, Maki Gallery, Tokyo 1982, fot. Keisuke Oki. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 8. Stelarc: *Stomach Sculpture*, Fifth Australian Sculpture Triennale, NGV, Melbourne 1993, fot. Anthony Figallo. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 9. Stelarc: *Ping Body. An Internet Actuated and Uploaded Performance*. Diagram Stelarc, 1996. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 10. Stelarc: *Exoskeleton*, Cankarjev Dom, Ljubljana 2003, fot. Igor Skafor. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 11. Stelarc: *Extended Arm*, Melbourne, Hamburg 2000, fot. Dean Winter. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 12. Stelarc: *Walking Head*, Heide Museum of Modern Art, Melbourne 2006, fot. Stelarc. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 13. Stelarc, *Ear On Arm*, London, Los Angeles, Melbourne 2006, fot. Stelarc. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 14. Stelarc: *Ear On Arm Suspension*, Scott Livesey Galleries, Melbourne 2012, fot. Polixeni Papapetrou. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 15. Stelarc: *Propel: Body on Robot Arm*, Autronics, Yangebup 2015, fot. Jeremy Tweddle. Dzięki uprzejmości artysty.

Rozdział 7. Christa Sommerer i Laurent Mignonneau.

Interfejs – sztuka interfejsu – „Interface Culture”

- Fot. 16. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Interactive Plant Growing*, 1992. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 17. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Interactive Plant Growing*, 1992. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 18. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *A-Volve*, 1994–1995. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 19. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *A-Volve*, 1994–1995. Dzięki uprzejmości artystów.

- Fot. 20. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Riding the Net*, 2000.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 21. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *NanoScape*, 2002.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 22. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Mobille Feelings*, 2003–2004.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 23. Christa Sommerer, Laurent Mignonneau: *Mobille Feelings*, 2003–2004.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 24. Justyna Zubrycka: *Mórimo*, 2011. Dzięki uprzejmości artystki.

Rozdział 8. Ryoji Ikeda. Sztuka danych – sonowizualne stymulanty doświadczeń polisensorycznych

- Fot. 25. Ryoji Ikeda: *datamatics [prototype-ver.2.0], audiovisual concert*, 2006–2008,
fot. Ryuichi Maruo. © Ryoji Ikeda. Courtesy of Yamaguchi Center for Arts
and Media (YCAM). Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 26. Ryoji Ikeda: *datamatics [prototype-ver.2.0], audiovisual concert*, 2006–2008,
fot. Ryuichi Maruo. © Ryoji Ikeda. Courtesy of
Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 27. Ryoji Ikeda: *test pattern [live set], audiovisual performance*, 2008,
fot. Liz Hingley. © Ryoji Ikeda. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 28. Ryoji Ikeda, *test pattern [live set], audiovisual performance*, 2008, fot.
Liz Hingley. © Ryoji Ikeda. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 29. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan.
© Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 30. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan.
© Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 31. Ryoji Ikeda: *the planck universe [micro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan.
© Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 32. Ryoji Ikeda: *the planck universe [micro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan.
© Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 33. Ryoji Ikeda: *the planck universe [macro]*, 2015, fot. Martin Wagenhan.
© Ryoji Ikeda, Courtesy of ZKM Karlsruhe. Dzięki uprzejmości artysty.

Rozdział 9. Sztuka hybrydyczna. Znak(i) czasu przełomu technokulturowego

- Fot. 34. Wim Delvoye: *Cloaca. Original*, 2000. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 35. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *Semi Living Steak*, 2000.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 36. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *Victimless Leather*, 2004.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 37. Tissue Culture & Art Project (Oron Catts, Ionat Zurr): *NoArk*, 2007–2008.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 38. Oron Catts, Ionat Zurr, Corrie van Sice: *The Mechanism of Life – After Stéphane Leduc*,
2013. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 39. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Camera Lucida*, 2003.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 40. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Sonolevitation*, 2007.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 41. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Mucilaginous Omniverse*, 2009.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 42. Evelina Domnitch, Dmitry Gelfand: *Memory Vapor*, 2011.
Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 43. Julien Maire: *Demi-pas*, 2002. Dzięki uprzejmości artysty.

- Fot. 44. Julien Maire: *Exploding Camera*, 2007. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 45. Helen Evans, Heiko Hansen: *Pollstream*, 2002–2007. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 46. Julius Popp: *microflow*, 2005–2008, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4362365034>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 47. Mark Formanek: *Standard Time*, 2007, fot. Bernd Schuller. Dzięki uprzejmości artysty.
- Fot. 48. Yann Marussich: *Bleu Remix*, 2007, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4361637385>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 49. Eduardo Kac: *Natural History of the Enigma*, 2003–2008, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4358554723>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 50. robotlab (Matthias Gommel, Martina Haitz i Jan Zappe): *bios [bible]*, 2007, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4294457899>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 51. David Haines, Joyce Hinterding: *EarthStar*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4359235990/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 52. Julian Oliver, Danja Vasiliev: *Men in Grey*, 2009–2014, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4611678794>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 53. Paul Vanouse: *Ocular Revision*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4959810630/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 54. Jonathan Schipper: *Measuring Angst*, 2009, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/4951094756>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 55. Wim Janssen: *Continuization Loop*, 2010, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/6102304015>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 56. Helen Evans, Heiko Hansen: *Is There a Horizon in the Deep Water*, 2011. Dzięki uprzejmości artystów.
- Fot. 57. Peta Clancy, Helen Pynor: *The Body is a Big Place*, 2011, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/7650535186>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 58. Ken Vanmechelen: *The Cosmopolitan Chicken*, 1999–, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9676579299/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 59. Paul Vanouse: *Suspect Inversion Center*, 2011–, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9685286929/in/photostream/>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 60. Louis-Philippe Demers: *The Blind Robot*, 2012, źródło: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/9676579027>. Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).
- Fot. 61. David Glowacki: *Hidden Fields*, 2012, fot. Paul Blakemore. Courtesy of Interactive Scientific Ltd. Dzięki uprzejmości artysty.

Technoculture and Its Artistic Manifestations

The Media World of Hybrids and Hybridization

Biotechnology delineates today's framework of reflection on technoculture in a time of postdigital and postnetwork society, while decline of the cognitive capacity of the new media categories requires a search for other concepts enabling a description and interpretation of the condition of contemporary technoculture and its artistic manifestations.

This process revolves around and is fuelled by various strategies of media hybridization, through which the media hybrids have become prevalent artifacts, both material and non-material, or, objects manufactured in the cultural production, but also conceptual vehicles serving a description of the phenomena of contemporary culture dominated by objects and technological discourses. Hybridity today is one of the crucial categories, around which I attempt to develop my own interpretation of technoculture in the postdigital era. In doing so, I do not adopt the approach of technological determinism, which viewed the process of emancipation of technology in dark tones.

I depart on a journey around this world outlining numerous dilemmas concerning the place of art and artists in a continually changing context implied by bio-techno-logical reality. This reality is shaped by the increasingly significant, not to say dominant, tendencies, which are conceptualized in the post-humanist and trans-humanist way of thinking.

New media artists use the instrumentation of contemporary technology and, referring to scientific developments, they unceasingly experiment, using new tools of creation for the interpretation of technocultural reality. The triad: art – technology – science along with another triad: art – new media art – post media art are landmarks for my research explorations into major artistic and cultural processes within the practices and theoretical discourses of the media world.

"After media" and by means of postmedia, a contemporary face of postdigitalism is developing, in which deep remix becomes one of the fundamental practices of contemporary artists and of each participant in the cybercultural world. The universum of technoculture is processing, very frequently critically and outright, the commonly held to date opinions and judgements of the digital revolution and mediatized reality. The working of the new media, or, in better terms, our work with the new (post)media is an example of unending work in progress. This is discussed in the third part of the book, which presents various artistic strategies of eminent new media artists. These strategies show that it is possible to pursue different ways of artistic creation without abandoning scholarly, cognitive, research and philosophical ambitions. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda and many artists whom I present in the last chapter devoted to hybrid art, represent different tendencies and movements in media art, but, at the same time, they are only a departure point for deliberations reaching far beyond their artworks. I am considering the status of new media art, techno-art and hybrid art, which, possibly, should be regarded as the most symptomatic manifestation of transformations within media art, although crossing the boundaries of the genre, type (analogue vs. digital, traditional vs. new media) and transmediality are its defining features.

These artists (the ones discussed in detail in extensive chapters devoted to their work, and the ones discussed only briefly) are well-known to anyone interested in media art issues. However, quite symptomatically, none of them has ever won as much acclaim in the, broadly understood, art world as artists pursuing traditional art forms including painting, sculpture and even architecture. Why? Because, say, despite the ubiquity of the new digital media in social space and communication, the new media art still constitutes the margin of contemporary art.

In a way, in this book, I myself attempt at re-evaluation, or rather, greater recognition of the contemporary art making use of the cutting-edge media technologies. Their distinctive feature at present is being dominated by hybrids, hybridity and hybridization processes, yet, in fact, I mean something more than that. I attempt at taking a view at contemporary technoculture through the works of contemporary artists who are treated marginally and as a ballast of technological transformations, whereas, in fact, they are the true avantgarde of the civilizational and cultural transformations of the contemporary world.

Technokultur und deren künstlerische Manifestationen

Mediale Welt von Hybriden und Hybridisierung

In der Epoche der postdigitalen Postinternetgesellschaft gibt die Biotechnologie den Rahmen für die Diskussion über Technokultur ab, und die Überzeugung vom Niedergang der Erkenntniseffizienz von neuen Medien zwingt zur Suche nach anderen Begriffen, welche den Zustand der zeitgenössischen Technokultur und deren künstlerische Manifestationen schildern und interpretieren könnten.

Der Kern und der Anreiz des Prozesses sind verschiedene Strategien der Medienhybridisierung, in deren Folge mediale Hybriden die heutzutage dominierenden sowohl materiellen als auch immateriellen Artefakte sind, d.h. die in der Kulturproduktion hergestellten Objekte, aber auch konzeptuelle Vehikel zur Beschreibung der Phänomene der von technologischen Objekten und Diskursen beherrschten zeitgenössischen Kultur. Die Hybridisierung gehört heutzutage zu den wichtigsten Kategorien, mit deren Hilfe ich eigene Auslegung der Technokultur in der postdigitalen Epoche zu schaffen versuche. Das Phänomen betrachte ich nicht nach den Prinzipien des Determinismus, der den Prozess der sich zu emanzipierenden Technologien nur in düsteren Farben schildert.

Meine Reise durch diese Welt beginne ich damit, die zahlreichen Dilemmata umzureißen, die mit der Festsetzung von der Rolle der Kunst und der Künstler in dem sich immer verändernden und von biotechnologischer Wirklichkeit implizierten Kontext verbunden sind. Die letztgenannte wird durch immer wichtigere, um nicht zu sagen dominierende Tendenzen gestaltet, welche in posthumanistischen und transhumanistischen Ideen konzeptualisiert werden.

Die Künstler von neuen Medien bedienen sich der gegenwärtigen technologischen Instrumente, indem sie sich auf wissenschaftliche Errungenschaften beziehen, stets experimentieren, neue Werkzeuge zur Interpretation der technokulturellen Wirklichkeit anwenden. Die Triade: Kunst – Technologie – Wissenschaft, und die andere Triade: Kunst von Medien – Kunst von neuen Medien – Kunst von Postmedien sind wichtige Orientierungspunkte für meine Forschungen, in denen ich mich bemühe, die wichtigsten künstlerischen und kulturellen Prozesse im Bereich der Praxis und der theoretischen Diskurse der Medienwelt zu schildern.

„Nach den Medien“ und mittels Medien wird der heutige Postdigitalismus gebildet, in dem ein tiefer Remix zu den von zeitgenössischen Künstlern, aber auch von jedem Teilnehmer der kybernetisch-kulturellen Welt am häufigsten angewandten Praktiken wird. Die Ganzheit der Technokultur stellt oft kritisch und eindeutig die noch bis vor kurzem gängigen Meinungen über digitale Revolution und mediatisierte Wirklichkeit in Frage. Die Arbeit von neuen Medien oder noch besser gesagt – unsere Arbeit mit neuen (Post)Medien ist ein Beispiel für endlose Arbeit (work in progress). Das wird im dritten Teil des Buches veranschaulicht, wo verschiedene künstlerische Strategien von den hervorragenden Schöpfern der Medienkunst präsentiert werden. Diese Künstler zeigen, wie verschiedenerlei man auf dem Gebiet der Kunst wirken kann ohne dabei auf seine wissenschaftlichen, kognitiven, philosophischen und Forschungsambitionen zu verzichten. Ken Goldberg, Stelarc, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, Ryoji Ikeda und noch viele Künstler, deren Werke in dem letzten, der Hybridkunst gewidmeten Kapitel erwähnt sind, vertreten verschiedene Tendenzen und Richtungen der Medienkunst und sind gleichermaßen ein Ausgangspunkt für Überlegungen, die über die Grenzen ihres Schaffens offensichtlich hinausgehen. Ich denke über den Status von der neuen Medienkunst, über Technokunst, Hybridkunst nach, die vielleicht als typischster Ausdruck des Wandels im Bereich

der Medienkunst betrachtet werden könnte, obwohl das Hinausgehen über Gattungs- und Genregrenzen (analog – digital, traditionelle Medien – neue Medien), transdisziplinärer und transmedialer Charakter die diese Kunst bestimmenden Eigenschaften sind.

Die in dem Buch präsentierten Künstler (sowohl die in den ihnen gewidmeten Kapiteln auftretenden, als auch die nur in knappen Worten erwähnten) sind denen gut bekannt, die sich für Probleme der neuen Medienkunst interessieren. Gleichzeitig aber scheint es symptomatisch zu sein, dass noch keiner Schöpfer aus dem Kreis in der Welt der Kunst (art world) solche Position erreicht hat, die den Vertretern der traditionellen Kunstgattungen, wie Malerei, Bildhauerei oder sogar Architektur gebührt. Warum? Beispielsweise deshalb, weil der allgemeinen Dominanz von neuen digitalen Medien im Sozial- und Kommunikationsraum zuwider die Kunst der neuen Medien immer noch am Rande der zeitgenössischen Kunst steht.

In dem Buch versuche ich irgendwie die zeitgenössische Kunst, welche sich die neuesten medialen Technologien zunutze macht, aufzuwerten. Charakteristische Merkmale der Technologien sind Hybriden und Hybridisierung, aber es geht mir noch um etwas. Um Beurteilung der heutigen Technokultur unter dem Gesichtspunkt der Künstler, die oft als eine Nebensache, ein Ballast betrachtet werden und im Grunde genommen richtige Vorreiter für den Zivilisations und Kulturwandel in der heutigen Welt sind.

Redaktor
Magdalena Białek

Korektor
Jadwiga Gaździcka

Projektant okładki,
stron tytułowych oraz działowych,
projekt typograficzny i łamanie
Natalia Pietruszewska

Zdjęcie autora na okładce
Ryszard Czernow

Copyright © 2016 by
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-8012-860-6
(wersja drukowana)
ISBN 978-83-8012-861-3
(wersja elektroniczna)

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
e-mail: wydawus@us.edu.pl

Wydanie I.
Ark. druk. 20,5
Ark. wyd. 21,0
Papier Sora Matt Plus 90 g/m²
Cena 40 zł (+VAT)

Druk i oprawa:
„TOTEM.COM.PL Sp. z o.o.” Sp.K.
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław

PIOTR ZAWOJSKI – profesor UŚ, pracuje w Zakładzie Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach. Wykłada na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Zajmuje się problematyką fotografii, filmu i kina, sztuki nowych mediów oraz cyberkultury. Autor książek *Elektroniczne obrazy* (2000), *Wielkie filmy przełomu wieków. Subiektywny przewodnik* (2007), *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii* (2010) oraz *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów* (2012). Redaktor naukowy *Ku filozofii fotografii* Viléma Flussera (2004, 2015) oraz tomów *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce/Praktyka w teorii* (2010), *Bio-techno-logiczny świat. Bio art oraz sztuka technonaukowa w czasach posthumanizmu i transhumanizmu* (2015), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów* (2015). Dyrektor artystyczny festiwalu „digital_ia”, kieruje działem Filmu i Mediów w kwartalniku „Opcje”.



www.zawojski.com

Piotr Zawojski jest dzisiaj jednym z niekwestionowanych autorytetów w zakresie cyberkultury, technokultury oraz – przede wszystkim – zjawisk zachodzących w sztuce najnowszej. Interesują go przede wszystkim zjawiska związane ze strategiami wykorzystania różnego rodzaju technologii w działaniach artystycznych. Choć autor pisze o zjawiskach bardzo różnorodnych, udaje mu się zachować spójność wyводу wynikającą z postawienia w centrum problemu hybrydyzacji. To właśnie hybrydyzacja jest być może najważniejszym kluczem do zrozumienia poszukiwań współczesnych artystów zainteresowanych wykorzystywaniem technologii. Ważne jest także to, że praca ta nie jest wyłącznie książką o sztuce. Szerokie horyzonty badawcze autora sprawiają, że jego diagnozy dotyczą także kondycji człowieka w czasach posthumanizmu i transhumanizmu.

Prof. zw. dr hab. Andrzej Pitrus
Uniwersytet Jagielloński

Więcej o książce



CENA 40 ZŁ
(+ VAT)

ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-8012-860-6